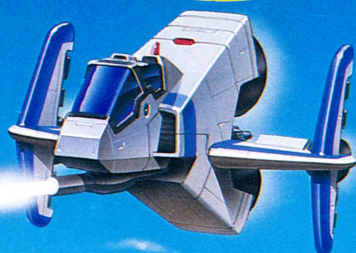
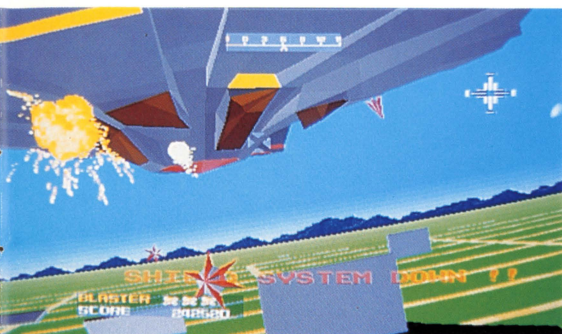
1991年12月1日発行(隔月1回1日発行)第6巻 第6号 通巻44号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
NG
1991 DEC.
12
エヌジー
ナムコット
ウインター・コレクション
●スーパーワギャンランド
●ファミスタ'92
リアルタイム3D-CGゼビウス
ソルバルウ

CONTENTS

NG
1991 DEC.
No.44

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 横岡 匠

THE RETURN of XEVIOUS

AD2012年から3年、人類とゼビウス軍との戦いは熾烈を究めた。ゼビウスの意志そのものである生体コンピュータ「ガンプ」。それと同じマトリックスを持つ古代人「ムー」と、古代のコンピュータ「アッシュ」の記憶を持つアンドロイド「イブ」によってもたらされた「ソルバルウ計画」は、既存兵器で敗れ続けた連合軍にとって起死回生の計画だった。

イル・ドークト(ESPを集中化して物質化したもの)によってつくられた戦闘機ソルバルウは、パイロットがドークト(ESP)を集中することによって、ザッパー(選択エネルギー弾、人または人造物のみ破壊する)と、ブラスター(大出力対地ザッパー)を発射することができ、それまで破壊不可能だったゼビウス軍に対して、初めて効果的な反撃手段となった。

しかし、イル・ドークトからザッパーを作り出せる者は少なく、パイロットは限られていた。連合軍の必死の反撃にもかかわらず、ゼビウス軍は新兵器を投入し続け、※ファードラウト の中心地である南アメリカのナスカ(古代のビューアム、ガンプが存在した地)を死守した。

そして、ファードラウトの時がやって来た。地球上にドークトの集中が始まり、各地で異常現象が観測された。このままでは人類はガンプによって統制され、自由な未来はなくなってしまう。そう判断した連合軍司令官アレンは、ドークトの集中しつつあるナスカ向けて飛び立った。ドークトの相殺しか手段がないと知ったアレンは愛機のソルバルウを巨大なソルに向けて突入させた。そして巨大なエネルギーが放出された。

ファードラウトは完全には、行われなかった。ドークトの弱いレプリカのガンプは再集結することが出来ず、一番強力なゼビウス星のガンプのみが地球上にテレポートした。しかし地球上に出現したガンプは強力だった。ゼビウス軍は勢力を盛り返し、人類を統制する為に、ガンプは、自らを軌道上に置き支配を始めた。

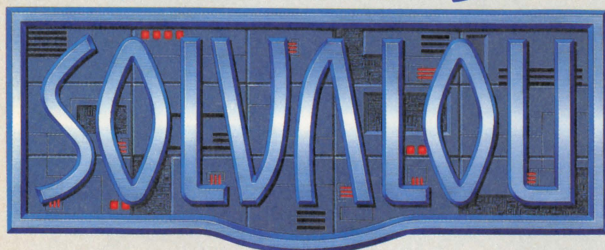
残された唯一のソルバルウのパイロット、ムーはアレン達が命をかけて護ろうとした人類の自由な未来の為に最後の出撃をした。

ガンプをこの宇宙から完全に消滅させる為に!

※**ファードラウト**　ガンプがレプリカを送った6個の星が直角に交わる時、ドークトが地球に収束し、絶対的な力を持ったガンプが発現する。

ソルバルウ SOLVALOU ついに登場○○○

リアルタイム3D-CGゼビウス ソルバルウ

SOLVALOU

リアルタイム3D－CG映像と無限遠投影システム採用でワイドな画面。あのゼビウス・ワールドがよりリアルになって戻ってきた。

ATTACK

ガンクロスを合わせて、空中物は**ザッパー**、地上物は**ブラスター**で破壊せよ。

DEFENSE

敵の攻撃を受けると、ソルバルウを防御しているシールドシステムがダウン、残量ゼロで攻撃を受けると**GAME OVER**。

←シールド残量がグラフィック・ディスプレイされる

←ブラスターゲージにブラスター残量が表示される

興奮の――― コクピット感覚

リアルなコクピットと操縦感でエキサイティング・バトルを満喫。ソルバルウのパイロットとなって、ガンプを永久に消滅させるまで闘うのだ。

ソルバルウ
VS.
ゼビウス軍

ハイライト・シーン

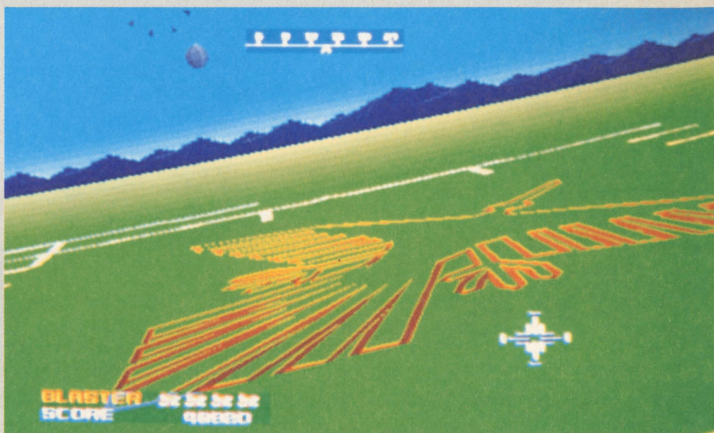
よりリアルに、そしてミステリアスに
3D−CGのワイドなビジュアルが迫る
名場面の数々をお見せしましょう。

◀初めは緑の平地が広がる。地上物ガルバーラに照準を合わせ、ブラスターを落とす

海上ハイウェイ

森林を過ぎると海上を結ぶハイウェイだ。空からはトーロイド、路上を移動するドモグラム、海上にはグロブダーが走る

ナスカ

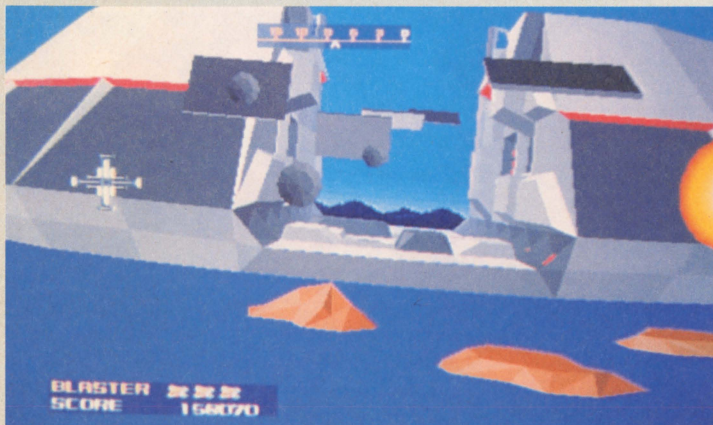
再び平地になりバキュラが姿を見せると、大地に広大なナスカの地上絵を確認。まもなくマザーシップが姿を現すはずだ……

アンドアジェネシス

巨大浮遊要塞アンドアジェネシスの執拗な攻撃。ザカートの複合攻撃に注意せよ！

要塞通路

ゼビウス軍小規模要塞内の通路を進む。砲台を早めに片付けないと、ガルスパリオの猛攻にあう

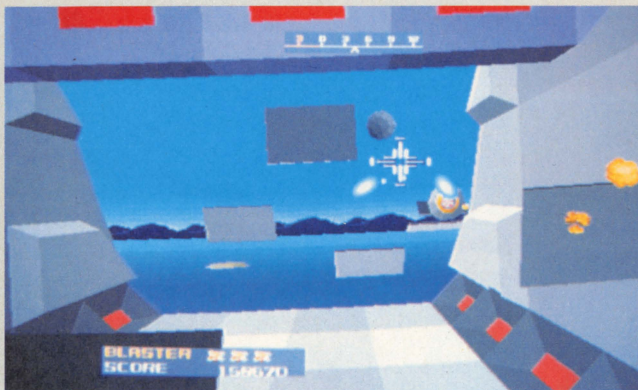
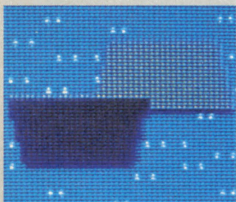
リートラン（水門）

敵海上基地の水門から中を通り抜ける。回転しながらやってくるバキュラをかわし、いきなり姿を現すラーバーラ（長い柱のような防御壁）をよけながら、目玉（ジェルミザカート）を仕とめなくてはならない死闘の場だ

バレー

渓谷内では、レイラムの超高速度ビームに要注意。ジェルミザカートも大量に待ち受ける

ゼビウス軍地上最終基地を破壊せよ。
そして最終決戦の舞台は、地球から宇宙へと続く……
──TO BE CONTINUED.

クルッと身をひるがえす素速いしぐさに、より美しく磨きがかかったタルケンは、もうおなじみの対人用有人戦闘機、コードネーム：ビートル。

BACULA

バキュラ

ゼビ語で破壊・撃破を意味するバキュラはもちろん破壊不可能。ザッパーでまた美しい音色を奏でて遊ぼう。が、ぼやっとしていると激突して自滅することは言うまでもない。リートランでの戦いはかなりヘビーなので、たぶん遊ぶ余裕はないと思うけど……。

GARUDEROTA DOMOGRAM

ガルデロータ ドモグラム

地上キャラクターもこんなに立派になって登場。ここは海上に浮かぶ小基地。

前方から高速で突っこんでくる飛行特性は、3Dになって、より独特で、強力な飛行兵器となる。ただひたすら逃げるのも得策。

ギドスパリオ

GIDDOSPARIO

SIDDODEROTA

TERRIAS

It's NEW キャラクター

シドデロータ

空中砲台。スパリオを撃つタイプとビームを撃つタイプがある。空中を漂っている固定タイプなので、手こずる相手ではない。

▲赤い腹を見せ、身をひるがえすのがテリアス

テリアス

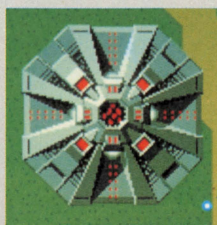
カピの改良型テラジに改良を加えた最終型がこのテリアスで、接近して多数のホーミングスパリオを撃ってくる。ゼビ語でテリアスは、finishの意味。

ゼビメカ進化図鑑

Pictures"XEVI-MECH"of evolution

TORKAN
タルケン

謎が謎を呼ぶ無数のメカキャラクター群。3D－CG『ソルバルウ』では、さらに攻撃力を増強、あるものは変型パワーアップして行く手をはばむ。手強いアイツも、もちろん健在だ。2Dキャラクターと比較しながら一挙に紹介しよう。

ANDOR GENESIS
アンドアジェネシス

敵巨大浮遊要塞は、大きな黒い影を落として不気味に出現する。コードネーム：アドーアギレネス。さらに当局では、ゼビウス軍は現在、最大最強のマザーシップ「ガルアンドア」を建造中、という極秘情報を入手している……。

TOROID
トーロイド

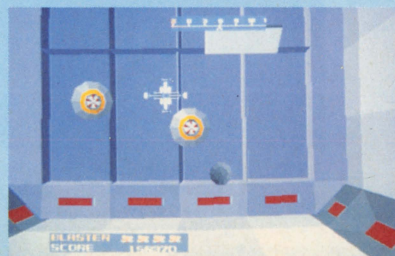
おなじみの「コイン」ことトーロイドは無人偵察機。一段と流麗に身をひるがえし去ってゆく姿を、下の連写CGにてじっくりご堪能ください。

GROBDA
グロブダー

左右のスクリューキャタピラで動く有人水陸両用車グロブダーって、こういう姿なんだね。じっくり見たい人は、ハイウェイの下をくぐって飛ぼう。

FABARA
ファーバーラ

突然目の前にニョキニョキのびてくる巨大六角柱がファーバーラ。破壊できないので、ぶつからないようによける。

GERMIZAKATO
ジェルミザカート

ブラグザカートを改良、より破壊力を強くしたのがジェルミザカート。テレポート出現でスパリオを撃つが、一定時間を超えるとガルザカートに変身、高速で体当りをしてくる。変身前に仕とめないと結構コワイ。

新登場

アクティブ・シミュレータ

ギャラクシアン³

プロジェクトドラグーン

GALAXIAN³

1990年、大阪花博において話題を独占した体感マルチシューティング、"ギャラクシアン³" 一年の時を経た今、一層パワーアップ。AMZA1000「プラボ千日前店」(大阪)に堂々新登場だ！

今度のアクティブ・シミュレータ『ギャラクシアン³プロジェクトドラグーン』。まず、画面写真を見てもらいたい。一段とグレードアップしたリアルタイム3次元CG映像に驚くはず。更にサウンドもリアレンジ。豊かな表現力によって、よりリアルで、ドラマチックなシミュレータに仕上がった。

ガンナーは16人。最新鋭重戦闘艇ドラグーンに搭乗し、360°マルチスクリーンにくり広げられる大迫力の体感スペース・シューティングに参戦。ブリーフィングルームで受ける「作戦司令M8774C」。目的はもちろん、兵器生命体が進化した最後の戦略兵器「キャノン・シード」を破壊することだ。

花博バージョン同様、ドラグーンの振動は大宇宙の臨場感を、これでもか！と呼びおこす。もはや司令は下された。限りない敵機を撃ち落とし、キャノン・シードを壊滅させるのだ!!

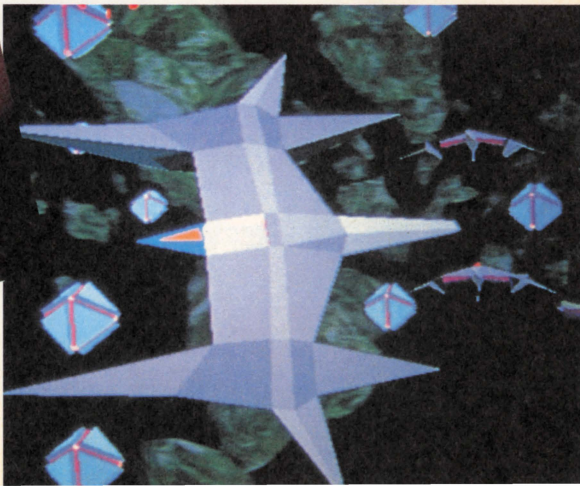
▲もはや作戦司令は発せられた

▼機雷が飛びかう危険地帯。アステロイドの隕石がエメラルドグリーンに輝く

▲敵機攻撃！爆発シーンも大迫力

▲画面右上、妖気を漂わせる赤褐色の敵要塞惑星

※『ギャラクシアン³プロジェクトドラグーン』は、10月1日オープンした「プラボ千日前店」に常設。詳しくはP.15を。

●太い実線を切りぬいて、点線(— — —)にそって折ると、ステキなXmasレターができあがります。
●「STAMP HERE PLEASE」とあるところに62円切手を貼り、送り先の住所氏名を書いてポストに入れましょう。(あなたの住所、氏名をお忘れなく)
㊟✂……の印のところは、受け取った方が封を開ける時の線なので、まちがって切らないように気をつけて。

Merry Christmas and Happy New Year

may you enjoy good health and much happiness in the coming year.

Ⓒのりづけ部分

Ⓑ

Ⓐ

From

STAMP HERE PLEASE

namco

特別付録 NGオリジナル Xmasレター

さて今回の特別付録は、チャナのふじ先生描きおろしのイラストによる、NGオリジナルのChristmasレターだよ。一枚で、便せんと封筒の役割りをしてしまう超便利レター。キミのメッセージを大好きな恋人や友だちに送っちゃおう！

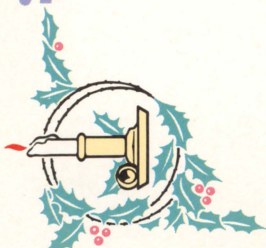
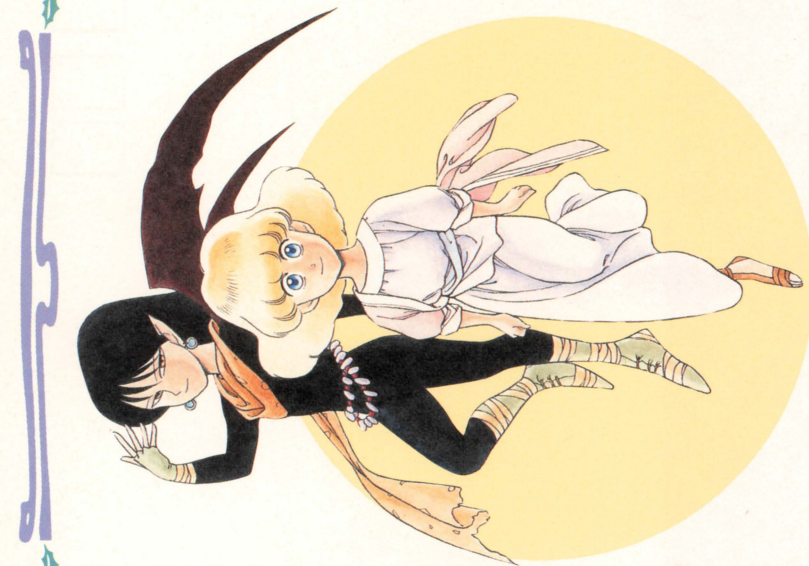
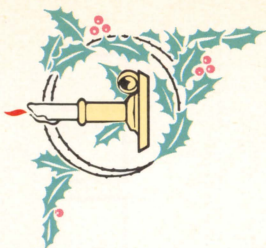
のりしろⒸ

のりしろⒶ

ナムコキャラクターフェア'91 inメッカ原宿

メッカ原宿に集まれー！

11月の毎土曜日、原宿のキャラクター・グッズ・ショップ「メッカ原宿」で、ドーンとハデに行われた「ナムコキャラクターフェア'91」。ここには今発売されているナムコのキャラクター・グッズのほとんどが大集合。お店の真ん中にはコズモギャングズのゲーム機も。もう、とってもエキサイティング！

■ナムコ・グッズ全員集合!!

NGでも紹介しているナムコキャラのグッズたち。ワルキューレやコズモ、トイポップのレターセット&カセットインデックス、ぬいぐるみ、おもちゃ、下敷き、ガレージキット…。発売中のものだけでも数えきれないくらいのアイテム数。でもこれらのグッズたちは、一体どこへ行けば確実に手に入るの？

毎日NG編集室に寄せられるこの質問。ハイハイ、お答えします。それは、原宿竹下通りをちょっと入ったところにあるキャラクター・グッズ・ショップ「メッカ原宿」。ここに各種取り揃えてございま〜すっ！

この「メッカ原宿」にはトトロ、ウォーリー、らんま½、ナディア、聖闘士星矢……今人気のキャラクターたちが一堂に会している。入口階段を上ると、えんぴつから本、タペストリーに至るまでびっくりしちゃうほど、ありとあらゆる商品がギッシリ。更にTV放映中の「きんぎょ注意報！」に至っては、メッカ原宿限定グッズもあって、ほんと〝キャラクターのことなら何でもおまかせ〟って感じのお店なんだ。そんなメッカ原宿が目をつけた、今イチオシのキャラというのが何を隠そうナムコのゲームキャラたち。早速ナムコ・グッズたちは、足並そろえてメッカ入り。そしてこの〝新入りキャラ〟をお披露目する意味でメッカ原宿では「ナムコキャラクターフェア'91」を開催したってわけなんだ。コズモのぬいぐるみを始めとし、およそNGで紹介したナムコ・グッズ（発売中のもの）の大半を取扱い中。これでもう安心だね。ここへ行けば、いつでもナムコ・グッズが手に入るぞ！　場所は原宿竹下通り横、あのマーシーズの真向かいだよ。

◀下敷き、ポスターの山。どれにしようかな？

▲おなじみのワニワニ・トイシリーズとコズモのぬいぐるみ

▲攻略本も小説もゲームブックも、あるあるある……

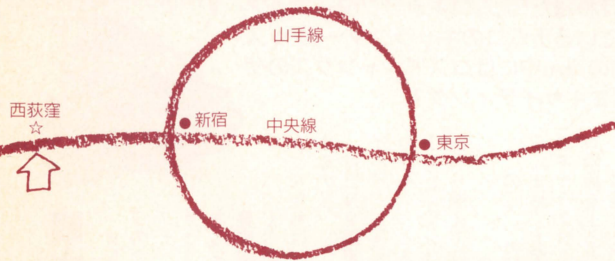
▲コズモのレターセットは超人気商品だョ

▶キャラクター博士の店員さん、増田さん（左）と中辻さん（右）

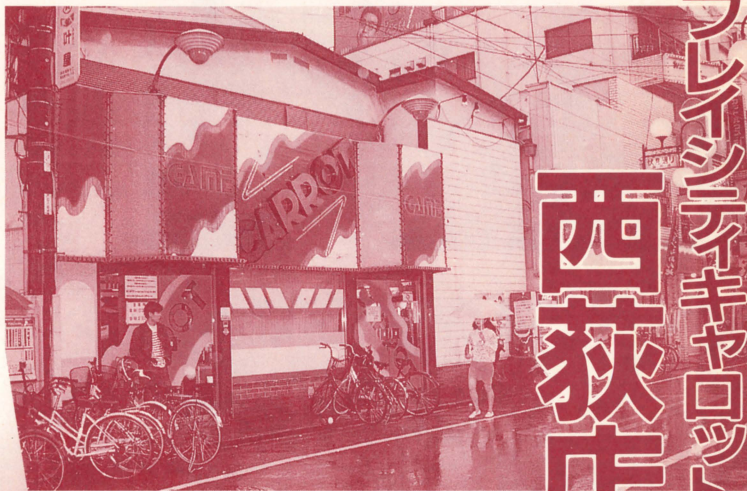
◀メッカ原宿オリジナル〝KINGYO CLUB〟グッズなのだ

▶ぬわんと、ドリームキャッチャーもある。狙いをさだめてエイッ！

●メッカ原宿
〒150 東京都渋谷区神宮前1-15-2
アイドルワンダーランド1F
TEL03-3497-1577　定休日：第3火曜日

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

ナムコ本社のある大田区矢口から、東急目蒲線、JRを乗り継いで1時間とちょっと。ここは杉並・西荻窪。東京23区の一番西だ。中央線とともに栄えてきたこの街には、古くから住む人々や学生たちのエネルギーが満ちている。そしてそして〜、どれどれこの街のキャロットはというと……探す間もなく、JR西荻窪駅北口を出るとすぐ、左側にそびえているのだった。ジャーン。

プレイシティキャロット 西荻店

▼夕方ともなると常連さんがワンサカ

今年でオープン丸10年 多くのゲームファンが 腕を競い合ってきた

西荻北口交番ウラ。もう何回通っただろう。いくつのゲームをプレイし、何人のゲームメイトと知り合っただろう——。

西荻っ子を中心に、沿線のゲームファンが集まるPC西荻店、今年でオープン丸10年を迎えた。アーケードゲームの歴史を知り尽くしている1店といえる。横長の店内は、ビデオ、大型コクピット、ピンボール、プライズ、全部合わせて64台のゲーム機でいっぱい。そしてあの、独特の雰囲気。行ったことのある読者はピーンとくるだろうけど、このPC西荻店、女の子やファミリーも多くて、キャピキャピムードいっぱいなんだけど、それ一色の雰囲気ばかりじゃない。もち、マニアも集まるけど、いわゆるハイスコアばっかりにこだわってる訳じゃない。いろんな人のいろんな遊び方が交差する。ここには、〝おしきせの楽しさ〟なんて存在しない。何となく落ち着くスペース。きっとここには、自然と肩の力を抜いてくれる(たとえその時、シューティングの連打に夢中であってもだ!)不思議な力があるに違いない。これが〝心温まる〟ってヤツかナ。10年の歳月が育てた店だからこそ、純粋にゲームの世界に入り込めるし、ここで出会ったゲームメイトたちとも気軽に話ができるのかもしれない。この魅力の鍵は、ゲーム構成もさることながら、どうやら相川店長をはじめとする11人の若いスタッフにあるようだ。

▼大型もびっしり。アメリカ・アタリ社製もあるぞ

▼やっぱり女の子の人気はスウィートランド

▶インディ・ジョーンズばりのハラハラドキドキ。レイルチェイスも入ってるよ

▶「7時と10時はジュースのセルフサービスタイムですヨ」と稗田(ひえだ)さん

▲パチンコ台も何のその

生まれも育ちもこの街 生粋の西荻っ子・相川店長

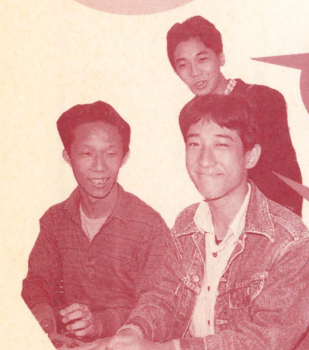
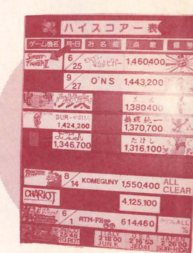
キャロットのベテラン、相川店長はPC巣鴨店にいたこともあって、みんなにはもうおなじみの顔だね。PC西荻店には9月からの勤務。だけどこの相川店長、生まれも育ちもここ西荻。ホームタウンのキャロットに帰って来たって訳だ。

「そうなんです。西荻で育ったんです。高校時代、僕自身がこの店に遊びに来ていたんですよ(笑)。そう10年前、この店ができた時は本当にワクワクして、友達みんなと一目散!(笑) でも今度は、店長としてここにいる。そして、あの頃の僕のような学生さんを中心にOL、カップル、ファミリー等、様々なお客様をお迎えしている訳です。数えきれない程のゲームが開発される中、どれが面白いのか、何に夢中になれるのかを見極めて、新作ゲームを提供したいと思っています。他11人のスタッフもみんなゲーム大好き人間。気楽に話しかけて、プレイの仕方や情報交換して下さいね。冬休みに向けて、もっともっと面白い店づくりをしていきますヨ!!」

▲西荻育ち、相川店長なのだ

◀ストリートファイターⅡに首ったけの常連・舞蝶純一くん(左)とK.Kくん(右)

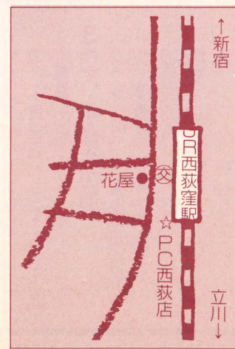
▶専門知識がモノをいうメンテ。キャロット歴も長く機械にメチャ強い村田さんの妙技

◀右から笹原さん、村田さん、小玉さん、武子さん。おっと、武子さんは遅番。これから制服に着がえて勤務だよ

◀うれしい雑記帳コーナー。ちゃーんと専用の机&イスがある。オヤ?それにしても、いろんな情報が入り乱れている……

▲力の入ったハイスコアボード!

荻窪 ちょっと途中下車 中央線 ラーメンライフ

JR中央線、西荻の1つ新宿寄り、荻窪。今や〝荻窪ラーメン〟として、有名な街だね。駅を出てすぐの青梅街道沿いには、テレビや雑誌でおなじみの佐久信、㊗(まるふく)、春木屋などが軒をつらねる。麺よし、汁(つゆ)よし、おやじよし。いずれも、こだわり抜いた絶妙な味。戦いすんでお腹がすいて……。ゲームに決着がついたなら、一駅隣のB級グルメロードをぶらつくのはいかが? これで満足、思い残すことなく帰路につけるってもんだョ!

▲寒い季節、ラーメンはこたえられないっ……

↑新宿
JR西荻窪駅
花屋
㊋
☆PC西荻店
立川↓

〒167 東京都杉並区西荻北3-1-9
JR西荻窪駅北口交番ウラ
☎03-3397-4090
営業時間:朝10時〜夜12時
定休日:なし

※荻窪の西にあるから西荻窪駅っていうんだろうけど、なぜかこの辺の地名は西荻。キャロットも西荻店。窪はつかないんだよね。駅だけに窪がつくのはなぜだ?

NGフォーラム

先取り情報満載のNGフォーラム。今月もLet's Go!

〈ANNIVERSARY NEWS〉

プレイランド60周年記念イベント

プレイランドの『写真・図画・作文』グランプリ決定!

LAディズニーランド招待旅行!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ナムコの歴史はデパートの屋上遊園に木馬を設置したことから始まった—。ナムコ通のキミだったらトーゼンのごとく知ってるよね。ぼくらも子供の頃は、よく10円玉を握りしめて乗物で遊んだっけ。何か急に懐しくなってきちゃったけど、実は、デパート・S・C（ショッピングセンター）に子供用遊園施設が誕生して今年でちょうど60周年。その記念イベントとして、この夏実施されたのが「プレイランドの写真、図画、作文大募集」なんだ（主催・日本SC遊園協会）。知ってる人も多いと思うけど、これは、ぼくらがイメージする屋上プレイランドを自由な表現で作品化応募することによって、もっともっと夢のある遊スペースを実現させていこうというもの。しかも、写真、図画、作文の3部門ともグランプリとなった応募者は、ナ、ナント、アメリカはロサンゼルスのディズニーランド旅行に招待されちゃうっていうんだからちょっとスゴイ！　そして、ちびっこから大人まで3部門を通して合計597点もの力作、傑作の数々が寄せられた。大好きな乗り物を絵にしたちびっこや、プレイランドでの思い出を綴ってくれたお母さん。どれもこれも楽しい感じがいっぱいつまっていて、主催事務局では審査するのに四苦八苦。締切から約1か月、ようやく52点の入賞作品を選出。10月22日には各部門のグランプリを始めとする入賞者を招き、東京・鉄道会館において表彰式&パーティを行った。各部門、見事グランプリに輝いたみなさんは、さすがに喜びを隠しきれない様子。だけど何よりとってもステキなことは、このイベントをきっかけに、たくさんの人がそれぞれの方法で夢を描いてくれたこと。作品を展示したパーティ会場は、まるで夢の宝箱のようだったよ。

◀グランプリ受賞者の皆さん。右から、来栖智子さんと息子の裕弥くん、木谷龍一くん、五日市和歌香ちゃん、関口孝次さん。

◀グランプリには、一人ひとり、LAディズニーランド旅行券が手渡された

▼ナムコ中村会長と来栖さん親子

◀審査風景（ナムコ本社）

各賞受賞者（敬称略）

⑴図画の部
グランプリ：木谷龍一（小2）
他、入賞9名・ユニーク賞3名
応募数156点

⑵写真の部
グランプリ：関口孝次
他、入賞9名・ユニーク賞3名
応募数287点

⑶作文・小学生の部
グランプリ：五日市和歌香
他、優秀作2名・佳作10名
応募数93点

作文・一般の部
グランプリ：来栖智子
他、優秀作2名・佳作10名
応募数61点

◆

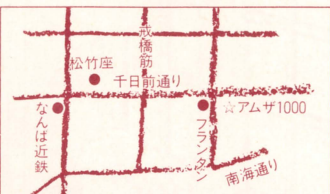
主催：日本SC遊園協会
後援：（社）青少年育成国民会議
協賛：（社）日本ショッピングセンター協会、日本チェーンストア協会、日本百貨店協会

〈NEW SPOT NEWS〉

プリッズ&プラボ 千日前店オープン

▲これが『ギャラ³』の新ブリーフィングルームだ

10月1日、大阪は千日前に12階建ての巨大総合レジャービル「AMZA1000」がオープン。その2階と3階にあるアミューズメントスペースが、ナムコのプリッズ&プラボ。総ガラス張りエントランス。吹き抜けスペースを上るエスカレーター。2階のプリッズにたどり着くと、メタリックドラゴンのオブジェがお出迎えだ。店内インテリアは凝りに凝ってオシャレに演出。そして2階3階両フロアには、ありとあらゆるゲームが、ナント235台も設置。息をのむ光景だ。まるで別世界に迷いこんだ錯覚さえ覚える。大型体感、ビデオ、メダル、プライズ……分類が追いつかないほどのゲームが詰まってるこのスペース。8ページで紹介した『ギャラクシアン³ プロジェクトドラグーン』も常設(3階プラボ)しているぞ。花博で『ギャラ³』のトリコになったキミも、搭乗できなかったキミも、ここへ行けばいつでも楽しめるってわけ。パワーアップした今度の『ギャラ³』、さっそく体験してみないかい!!

▲「アムザ1000」は飲食、サウナ、ホテルなどが入った総合レジャービルなのだ

プリッズ(2階)&プラボ(3階)
大阪市中央区千日前2－9
TEL06-634-7031
営業時間:10:00～24:00年中無休

〈VIRTUAL NEWS〉

「孔雀王3」のバーチャルサウンド キミはもう体験したか!

ナムコがゲームの世界でバーチャルリアリティーのナビゲーターであるならば、アニメの世界ではコレ、現在発売中の『孔雀王3』だ。これはあの「週刊ヤングジャンプ」の人気連載マンガ『孔雀王』のアニメビデオ。NG読者にも孔雀王のファンはいっぱいいると思うけど、このアニメ、本作でシリーズ3作目。1、2本目とも、時代の最新技術を導入しているということで注目を集めているシリーズだ。そして今回は、超リアルに音がかけめぐる最新立体音響技術「バーチャル・オーディオ・プロセッシング・システム」を採用してるってわけ。

このシステム、一体どういうものかというと、ヘッドホンを使用することで、3次元全方位の音響効果を可能としたもの。つまり、登場人物のセリフや効果音、音楽がシチュエーションに合わせ、さまざまな方向から聴こえてくるということ。これによって孔雀と阿修羅に襲いかかる怪物が、後ろにいれば後ろから、横にいれば横から、そのセリフと効果音が聴こえ、孔雀と阿修羅の叫び声と立体交差、大迫力が味わえる。ホント、自分が画面の中にいるみたいな、驚きのシステムなのだ。無論、キミの持ってるヘッドホンで再生OK。

より臨場感を高めるためには、部屋を暗くしてじっくりとビデオ画面とヘッドホンに集中する。きっとバーチャルサウンドが創り出す〝空間〟を感じられるはずだ。

※『孔雀王3』サントラカセットのプレゼントもあるヨ。34ページを見てね!!

●『孔雀王3――櫻花豊穣――』
好評発売中 ¥12,800(税抜)
発売元:集英社・ネクスタート
販売元:㈱ポニーキャニオン
PCVF-30014
©1991荻野真/集英社・ネクスタート

▶発売前に行われた〝体感試写会〟で。左より2人目が原作の荻野先生、3人目がバーチャルサウンドクリエーターのC・カレル氏。カレル氏はM・ジャクソンの『BAD』など、数々のレコーディングキャリアをもつ、知る人ぞ知る的存在。この日は、東京と大阪での試写後、二元中継でライブトークが行われた

ACT.15

迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし

悪気は無いのですよ
私は自分で確認したものしか信用しないことにしているのです

その考え方は賢明だわ
ガサ

これで信じてもらえるかしら

このカセットには音楽が入っているの
カチャ

わたしの世界では子供でもこの程度の機械は扱えるのよ

これがあんたの家の音楽？

わたしの家だけじゃなくて世界中で聞かれているわ

？
？
？

あ、そうか
この人達には「家」と「世界」は同じ意味なんだ

スピーカーが小さいから音が悪いけど本当はもっとすてきな曲なのよ

横のボタンを押してみて
ストップ
速送り
再生
反転
巻き戻し

でもこの二つのボタンを同時に押しちゃだめよ
爆発でもするんですか

違うわ録音してある曲が消えちゃうのよ
カチ
カチ
封じ込めてある音楽が逃げ出してしまうわけですね

おお なるほど代わりに私の声が入っている

やらないでって言ったのにー
好きな曲だったんだから

たしかにこれは素晴らしい細工物ですね
我々の家の技術ではないらしい
納得いただけました?

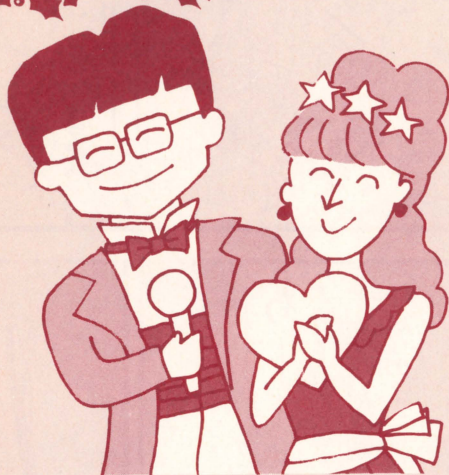
で
あなた御自身の証明は?

だぁかぁらー

to be continued.

ラジラジ～、みんな元気？ あの「スパ!」をきっかけに、じわじわと有名になりつつある人気ラジオ番組「斉藤洋美のラジオはアメリカン」のコーナーだよ。今回は9月のふれキャン報告&期待のXmasパーティのお知らせだよ。

'91ラジアメ・ナムコ★チャリティ〜〜〜〜 Xmasパーティのお知らせ

●日程：12月25日(水)
●場所：品川区立総合区民会館「きゅりあん」(JR大井町駅前)7Fイベントホール

やって来ました12月！ 12月と言えばクリスマスだね。今年も12月25日、ズバリその日に、「ラジアメ・ナムコのクリスマスパーティ」が開かれることになった。う～んファンタスティック。場所は、丸井と区立区民館の合体ビルということで話題になった大井町の「きゅりあん」なのだ。とってもスマートでおしゃれなスペース。ここでクリスマスを祝えるなんて最高じゃん！ 今年のイベントは舞台と客席に別れる従来タイプ。で、内容はというと……これは開けてびっくりのお楽しみってことにしておこう。(実はまだ検討中だったりする) 詳しいことは12月のラジアメの放送中でちょくちょくお知らせすることになると思うので、タイムテーブルをチェックしてこちらを聞いてみてね。

◉さて、このXmasパーティに参加したいな～という人は、ハガキで応募してください。(応募者多数の場合は抽選で決めさせていただきます。) 応募方法は、簡単。ハガキに「Xmasパーティ参加希望」と書き、あなたの〒住所、氏名、年齢、☎を書いて下の宛先まで送ってね。〆切は12月10日(火)消印有効。 当選発表は入場券の発送をもってかえさせていただきます。

〔宛先〕〒102―91 東京麹町郵便局私書箱36号
「ナムコXmasパーティ」係

ラジアメ放送時間			
	北海道放送	日	24:00～24:30
	青森放送	日	24:05～24:35
	山形放送	土	23:00～23:30
	東北放送	日	24:05～24:35
	茨城放送	月	23:00～23:30
	TBSラジオ	日	25:00～25:30
	新潟放送	土	23:30～24:00
	信越放送	土	24:30～25:00
	北日本放送	日	22:30～23:00
	北陸放送	木	23:00～23:30
★	静岡放送	土	24:30～25:00
	東海ラジオ	日	26:15～26:45
	和歌山放送	土	24:00～24:30
★	ラジオ大阪	木	19:00～19:30
	中国放送	日	24:00～24:30
	山陰放送	木	22:00～22:30
	西日本放送	日	22:15～22:45
	南海放送	日	24:00～24:30
	RKB毎日放送	日	24:00～24:30
	熊本放送	日	22:30～23:00
	宮崎放送	土	23:30～24:00
★	長崎放送	日	20:30～21:00
	ラジオ沖縄	日	23:30～24:00

[もう1回チェックしてね]
秋の改編期に、少々タイムテーブルの変更がありました。★印のついたところが変更になった局なので気をつけてね。

9/22 in 米子(よなご) 鳥取県
地味で、やさしい米子っ子

▲モアスキのコーナー、宝物自慢に続くビバクイズで、照れながら手を上げている少年Aくん。この日の鶴間さんは緑色の服ではなく、さわやかな明るいトレーナーに身を包んでいたよ。あ、でも靴の一部がやっぱり緑……

去る9月22日、鳥取県は米子で、鳥取県初のふれ愛キャンペーンが開かれた。同じ日本海側でも富山や新潟とは違い妙～におとなしい鳥取リスナー。でも、そそっとうれしそうな様子で約60人が集まってくれた。初めて会ったリスナー同志が多いのに、とても初めてとは思えない。すぐ一体感を感じてしまうこのノリっていうのはさすがラジアメリスナーだね。来てくれたみんなありがとう！

元気新聞

★おたより・イラスト満載の 雑・貨・屋

12月、のその楽しみはあの、X masのイタトマのケーキをお腹いっぱい食べること！みんなの楽しみはプレゼントかな？　さて今回の雑貨屋は広々のびのびいってみましょう。

「スティールガンナー」クリア

やったぜ、のそさん。『スティールガンナー』ついにクリアしたぜ!!　キャロットに入った時からやりはじめた『スティールガンナー』だけど、1人でプレイする時にはどうしてもACT3のボスでやられていた。

そんなある日、弟を引き連れてプレイしてた。コインを5枚入れるほど大苦戦した。最初は俺が先頭に立ってACT3まで行ったが、最後でゴーレムの集中砲火にあって、なすすべもなくガルシアはゲームオーバー。弟が操るクリフもライフ4。ミサイルはゴーレムの戦いですべて使い果たした。まさかゲイツ・ヴェルナーが……。結局俺が操るガルシアは260,620点、200円使った。

一方、弟が操るクリフは230,230点、300円使用。と、言うことは……エリスはガルシアに抱きついた!!　ガルシアの鼻の下がいくぶん伸びているように見えた。（うそ）

印象に残るシーンは、ACT2のパワードスーツのお出迎え、ACT4の署長、そしてエンディング。他にもいろいろあるけど、これらがとても良かった。

しかし、これほど燃えたガンシューティングは初めてです。ナムコさん、これからもこのようなすっきりするゲームを出してください!!

〈おまけ〉G…ガルシア　C…クリフ

Gおいクリフ空き缶ないか？

Cあるぜ、ほら。

Gその中にスチールかんないか？　どうして？

Cいや、アルミばかりだぜ。どうして？

Gパワードスーツを修理するのに使うんだ。アルミはヤワだからいけない。

C……。――失礼しました！

Ⓡ三重県　立石勝彦

のそはすっかり腰がくだけてしまいました。ともあれクリアおめでとさんです。　のそ

パックマンのいとこの正体は……

どうもおひさしぶりでございます。私はこのたび千葉に配属されたゆうと申します。私はNGが季刊から月刊になって1年ぐらい、（高校の時ですけど）毎月送ってもらっていました。ハードウェアサポートで答えていただき、さらにストップウォッチまでいただいた事がありました。で、今年はついにナムコに入社、またなつかしくNGをめくっていましたところ、「元気君」が載っていたので思わずペンをとりました。ナショナルの元気君は、音に反応して、「元気！ピッピッ」ってしゃべるんですよね。私も元気君の頭をたたいてこの声をよく聞いていました。自分も元気君については昔から知っていただけに、ちょっとのくやしさっていうのもありまして。ま、そのへんはどうでもいいんですけど。編集もたいへんかとは思いますが、がんばってくださいませ。

Ⓢ千葉県　ゆう

社内報じゃないんだし……と思いつつも、この「NG読者の心」を失わないゆうさんの投稿精神がうれしくって、思わず採用しちゃいました。そうですか～、NG読者がナムコに入社してくれるっていうのは編集者としては感概深くうれしいものです。

で、あのパックマンのいとこの本名は「元気君」だったんですね。この元気新聞のマスコットにピッタリだなぁ。なんだか他人とは思えないね。今度元気君を見かけたら「のそが遊びにおいでと言ってたよ」とお伝えください。　のそ

傷心の夏休み

突然ですが、あなたなら、自分のゲームプレイを赤の他人に馬鹿にされたらどんな気持ちになりますか？

この夏休みに帰省した私は、あるゲームコーナーに向かいました。百貨店の屋上にあるそこは、少し古いゲームばかりある、静かな、私の好きな場所です。約一年ぶりに来たにもかかわらず、フェリオスと某グ○IIは消えもせずに私を待っていてくれました。一年に一度、ここでフェリオスのハードモードクリアとグ○IIの2周に挑戦するのが、私のこの二年間の恒例行事になっているのです。去年はどちらも最終面で門前払いされましたが……。よし、と気合いを入れたにもかかわらず、アポロンは哀れ6面で果てました。やっぱブランク長いからな……と考えながら○IIをしているその時、私は後方にいた男三人組に「いるんだよな、ファミコンでやり込んだゲームだけゲーセンでうまいヤツ（逆に言えば他は全然へた）」と言われてしまったのです。しっかり聞こえてしまった私は、その時、目の前が真赤になるほど腹が立ち、真っ暗になるほど悲しかった。なぜ私が馬鹿にされなきゃならんのだ？　FC版やフェリオスMD版はやったこともないのに。ゲームセンターでこれらのゲームと出会い、やり込んだ日々の思い出が、いきなり否定された気がし、腹立たしくもやはり悲しかった。それに、この日は新しい良い思い出になるはずであったのに！

このような良心の欠けた人は、そう存在しないであろうが、ゲーマーたる者、ゲームセンターでの言動には気をつけてほしい。みんなが快く遊べる場、思い出の場であり続けられるように。

Ⓢ群馬県　A-EASY

▶大阪府　謎のぷろぢぇくつ・BOSSZENくんⓈ

ありがとうございます。9月2日より、ナムコは一部上場いたしました。キミも大人になったらナムコの株を買ってね。お値段は、新聞に出ているよ～。えっ、こづかいでも買えるって?!　のそ

◀**北海道　鈴木正人Ⓢ**
切り絵ってのも味があっていいネ　**のそ**

年に一回の珠玉の時を心ない言葉で台なしにされてしまったEASYくん、本当にお気の毒でした。でも、あまりにナイーブな心を持ち過ぎる人生、心が傷つくようなことは多いので、つらいと思うよ。赤の他人の言葉なら、むしろ仲間の中傷よりも聞き流せると思うのだ。マナーや思いやりはもちろん大切なことなんだけど、それができていない人が多いのも事実なのです。「ギャラリーのヤジぐらいで動揺してたまるか！」というタフな精神を持って、これからもゲームを楽しんでくださいね。**のそ**

ナムコ・カレンダーが欲しい

毎年毎年、すばらしいナムコ・カレンダーのイラストを見て、家にもこういうカレンダーを飾りたいな〜と思っているのですが、どこにも売っていないのです。どうしたらナムコ・カレンダーを購入できるのか教えてください。
Ⓢ兵庫県　秋山俊文

というような質問ハガキは、毎年12月から2月頃までに何枚も届きます。でも残念ながら、ナムコ・カレンダーは非売品なので、購入する方法は**なし**としかお答えできません。ただ、一つだけ手に入れるチャンスはあります。そ、それは、このNGでの読者プレゼントなのでーす。たぶん'92年のカレンダーは、次号の2月号でプレゼントのお知らせをするよ！　楽しみに待っていてください。**のそ**

『スターブレード』クリア

うおお――！　『スターブレード』クリアしたぜ！　初めてお目にかかったのが10月5日。「おおっ、これがスターブレードか」。初めてプレイし、半分で僕のジオ・ソードはもろくも撃破された。無限遠投影システムで作り出される宇宙は、あのギャラクシアン³と同じだ。「よし、コンティニューを使ってクリアしたるぜ」といきり立ち、4コインでパワーストーンを破壊！

「ふう、さてエンディングは……」とホッとするのもつかの間、闘いは終わってはいなかった。その後の攻撃はすさまじいものがあった。早くも800円費した。そして900円、ついにクリアした。エンディングを見ながら、「900円か……ギャラクシアン³を2回やった時と同じだ」とか、「いい音楽だ、CD化してくれないかな」などと思いにふけっていた。最後に、雄大な宇宙戦闘を楽しませてくれたナムコに感謝！　**㊦愛知県　平松俊之**

「そして900円」ってのが、おこずかいとにらめっこしながらの学生さんらしくっていいね。昔の自分を思い出してしまいました。でも、クリアできてよかったね。**のそ**

女神転生のCDを出して

この前僕は、中古屋さんで『女神転生II』を買いました。発売日から1年以上たってますが、なかなか買えなくて、やっと買うことができました(お金がなかった……)。前作の『女神転生』も持っているので、基本的なことはだいたいわかるので、楽しんでやっています。今はパズスを倒しにいくところですが、早く解いて、仲間の悪魔の研究やレベル上げを楽しみたいと思います。

ところで前作も今回のIIもいいなあと思っている部分があります。それは音楽です。前作もとてもリズム感がいい音楽が主流で、特に前作ではダイダロスの塔と、戦闘のときの音楽が気に入っています。IIはまだ途中なので、これから気に入る曲も出てくると思いますが、今のところ気に入っているのは、モーラのときと、チェックマンのところの音楽が気に入ってます。だから女神転生のCDを出して欲しいと思うのです。前作とIIの両方の音楽をシンセサイザーか他の楽器を使ってCDにしてほしいです。

あと他には、『ワギャンランド1』、『2』の音楽も気に入っています。今までたくさんのゲームでIとIIを出しているので、IとIIが出ているゲームをCDでシリーズ化するというのはいかがでしょうか。
㊦神奈川県　井岸　太

なーんてタイミングのいいおたよりだ。これはビクターさんのやらせではないか？　と思わず名前を確認してしまったほど。実は12月に、井岸くん待望のCDが発売されることになったんだよ。詳しくはP27を見てね。I、IIものののシリーズ化ってのもできるといいね。**のそ**

「ゴーリーゴースト」がナムコランドに入ってからかなりやりこみました。最初のうちはシーン2がクリアできなくて「スゲー難■しいゲームやなー。やっぱりガンシューティングはワシには向いてないのかのう？」と思っていたが、なれてきてシーン2クリア、1面で99点取る、タイムボーナスが残るという風にだんだんうまくなってきて味が出て来ました。でも、シーン3がクリアできない!! すばしっこいガルプがにくい!! それでも全4面という短かさにつられてゴーストに取りつかれたよーにプレイするオレ。なのに須磨パティオナムコランドから1週間もたたないうちに「ゴーリーゴースト」が消えた…。なぜだ――――ッ!!（怒）

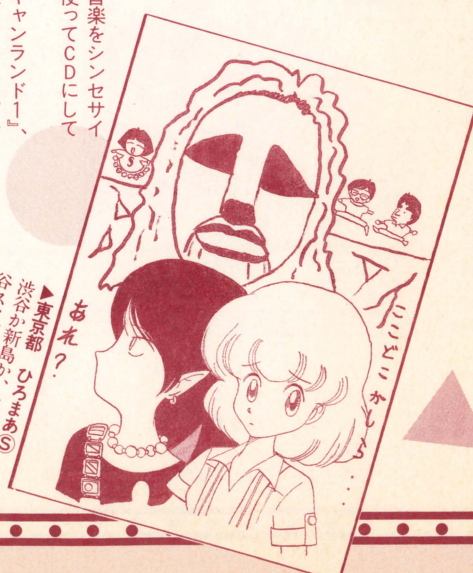
笑ゥせぇるすまんの喪黒福造のマネをするガルプ!!▶
色ぬるとキモチワルイのでやめた
つけ耳　つけ鼻
ゴーリーないので少しやけくそです。

▲**神戸市　ナムコロガシⓈ**
しばしばこういうことってあるんだよね。ごめんなさい。また消えたゴーリーを探してプレイしてやってください。ガルプは雰囲気でているなあ。**のそ**

BY NIGHT STRIKER T.
B・ベネボーさん
?
ところで
貴様も人の事が言えるかっ
H.3.10.3
ズバリ!
貴方の声優は飛○展男でしょう
わ、私とたことが〜
ガーン
自分の声優がB・ベネボーのそれと同じである事に気付かない丸尾であった……

▲**三重県　妙島「TOYPOP」浩文Ⓢ**
ズバリ――大あたりです。ちなみに、爆田博士も、いかづち丸も飛田さんです。**のそ**

たこどこかしら…
あれ？

▶**東京都　ひろまあⓈ**
渋谷か新島か、はたまた四谷スタジオか……？　**のそ**

全国のアミューズメント・マシンのメーカーが新作を発売する一大イベント「アミューズメント・マシンショー」。今年も10月の2日、3日、東京は平和島流通センターで開催された。さて、開発者の卵、NYANKO(ニャンコ)くんの見た今年のAMショーはどんなふうだったかな？　さっそくレポートしてもらったよ。

AMショーの秋が来た

9月末……、AMショー出展機種の担当者の多くは修羅場を迎えます。彼らに休日などありません。さらに、昼と夜の感覚までない人もいれば、世界情勢が全くわからない人もいます。しかし、その修羅場も抜け、今年のAMショーにも無事出展することができました。担当のみなさん、お疲れさまでした。

「第29回アミューズメント・マシンショー」、僕も見学してきました。僕がAMショーに行くのはこれが2回目。そんなもんだから、例年の傾向なんてのは全然わかりません。でも、僕なりに見て感じたことを、NG読者のみなさんに報告したいと思います。

今年の第一印象は……

全体を通して見ると、やっぱりビデオゲームは低迷しているなーというのが一番の感想でした。でも、去年よりは良くなったんじゃないかな。相変わらずの低迷ぶりだという人もいるし、僕も特に根拠があるわけじゃないんだけど、なんとなくそう感じました。

目についた「格闘もの」

今年、ビデオゲームでよく目についたのは「格闘もの」。「アクションもの」と言うべきかな？　これがあちこちのメーカーさんからも出ました。やっぱり『ファイナルファイト』や『ストーリーファイターII』の影響でしょうね。ただ、多くのものは、「コピー」や「見た目だけのコピー」。一つのゲームのヒットで、そのジャンルが活性化されればいいんだけど……ちょっと安易かな？　と思われる内容のものが多くて残念でした。もっと自然なオリジナリティーや充実した内容が欲しいものです。

そんな中、仲間内で話題に出たのは、『キャプテンコマンドー』や『スパイダーマン』。僕は『キャプテンコマンドー』の方が好きだなー。まとまり良くできてる感じがしたんです。4人同時プレイには無理があるように思えたけど……。

力の入った「シューティング」

「格闘もの」ほどたくさんは出ていなかったけど、かなり力が入れられていたのは「シューティング」。『ゼクセクス』は特にすごかった。力の入れ具合が感じられました。でもその割には内容が……なんて言うと失礼かな。まあ、悪い内容ではないんだろうけど、先に思いきり宣伝されてかなり期待してたから、拍子抜けしちゃいました。技術的にはすごいんですけどねー。

技術的にすごいと言えば『メタルブラック』もすごかった。発売までの練り方によってはおもしろいものになるかもしれません。

今回、ナムコの一押し「シューティング」は『コズモギャラクシアン』。ぎこちなさのないゲームになっていると思います。聞くところでは、狙い通りいろんな層の方にプレイしていただけたとか。いやよかった、よかった。

一段落の「大型ゲーム」

「大型」は少し落ち着いたかなー、というとこですね。相変わらずたくさんの機種が出てたけど、去年のような急激な伸びはありませんでした。

去年に引き続き登場したのは『R-360』と『D^3-BOSS』。『R-360』はソフトを『ラットモビール』に入れ替えて、『D^3-BOSS』はハードのバージョンアップとソフトの変更で登場しました。

でも、これらのマシンは当日配布される整理券がないと乗れません。僕はこれがなかったため乗れなかったのだ。う～ん残念。他にも整理券をもらい損ねて試せなかったものがかなりありました。ただ、いくつか乗った人の話によれば、特にすごいものはなかったそうです。

メダル、プライズも健闘

ビデオゲーム以外で目立ったものといえば、メダルゲームやプライズマシン。ビデオゲームを作っているメーカーからもかなり多くの機種が出ていました。特にプライズマシン。

プライズマシンというのは景品が出てくるゲーム機械のことなんだけど、今回はその中でもぬいぐるみをクレーンでつかむタイプのものが目立ってました。『UFOキャッチャー』の影響でしょうね。すごく混雑していたので、実際にプレイはしなかったけど、メリーゴーランドみたいに自分の立っている所ごと回転するものを見て、目が回らないのかな？　なんて思ったりしてました。

見逃せないその他のブース

ところで、AMショーに出展しているのは、なにもビデオゲームを作っているメーカーだけではありません。他にも、乗物を専門に作っているメーカーさんや、遊園地やデパートにある子供向けのゲームを作っているメーカーさんも出展しています。開発部のみなさんの中には、こういった所も見てまわる……というより、むしろこっちの方を楽しみにしてる方もいらっしゃるようで……。

僕もビデオゲームを見たあと、そういったメーカーさんのブースを見てまわったんだけど、おもしろいものがいろいろあるんですよね。ついつい遊んでしまいました。もちろん、開発者として勉強にもなりました。

ショーが終わると意見交換

ショーが終わると、未来研の中でも、今年の内容について、いろんな話題が出ていました。どこのメーカーのどれがおもしろかったとか、あんなゲームをやるために並ぶんじゃなかったなど。見学に行けなかった人や、時間が足りなくて見られなかったところがある人も、こうやって情報を得ます。かなり意見は一致するようです。

人によっては、どこのブースのおねーさんがきれいだったかとかいう話も……う～む。

振り返ってみると、今年は全体的に多くのメーカーの傾向がかなり似通っていたように思われます。鋭い読みの結果なのか偶然の一致なのか、はたまた……。

さて、来年のこのショーには何が出てくるのでありましょうか。今から楽しみです。

あ、でも、来年は僕が修羅場を迎えているかもしれない……。

ゴーリーG・こぼれ話①　'90年AMショーで発表したゲームのジオラマは、量産前だったので、すべて手作り。部屋の照明も実際に豆球で点灯させたのだ。従っておそろしく高くついたのだった。

【ゲームインプレッションコーナー】

こんにちは。読者代表の里山です。今回のテーマは『ゴーリーゴースト』。私としては死ぬほど好きなゲームだったので、冷静に両極の意見をまとめるのには苦労しました。同じ特徴を、長所ととるか短所ととるかで、あんなにも評価に差が出るなんて……。後は読者一人一人が実際プレイした上でこれを読み、なるほどと納得したり、視野を広げたりするのに役立ってくれれば……と思います。

●グラフィック

群を抜いて高～い評価をもらったのがグラフィック。このゲームの大きな特徴は『ジオラマ合成』と『魅力的なキャラクター』の2つといえます。では、個々の意見を見てみましょう。

【独特な『ジオラマ合成』の世界】

不思議というか、何というか、実に独特の雰囲気のあるジオラマとゴーストの合成ですが、いやぁ、よくできてるな～と私は感動しました。やっぱり「良かった」「きれい!」「おもしろい」という意見が大半を占めています。細かく見てみると、「アイデアがすごい、画期的」「ややぎこちない動きがゴーストっぽくて良かった」「合成の違和感がない」「映画〝ロジャーラビット〟みたいな感じ」「スリル感が出ていて良い」などなど。

ただ、対立した意見もあって、「新鮮で良い」「レトロで良い」と言う人がいれば、「見た目が古くさい」という人も……。他には、「合成がうまくいきすぎて、ジオラマの存在が薄くなっている。もっとジオラマを強調させても……」という意見もありました。

また、「ジオラマの明かりが強くてゴーストが見づらい」「もっとおばけ屋敷をカッコ良くしてほしかった」「ジオラマ合成は高く評価するけど、ここまでできて、ここでやめたのは惜しい……」という意見など。なるほどね――。私も「今後もこの路線を追求して、もっとおもしろいものを作って欲しい」って思います。

【好きなキャラクターベスト4】

ふわふわしたゴーストもいれば、部屋という部屋を飛び回って、全然撃たせてくれないゴーストもいる。そんな中で1番の人気だったのは、「いやらしい動き」の**スマイリー**。こっちで消えてあっちに出て……「カッコイイ」という人も多いみたい。

次は「なんといっても強敵」**ガルプ**。「あの口がいい」「3面はこいつに手を焼いた」「イヤな性格をしている分、面クリアされてしょげているのを見ると、思わず『ざまあみろ!』」うん、同感! 1番素早いのはこいつではないでしょうか。

そして同じく人気の「食い物のくせに人間様にたてつこうたぁいい度胸だ」の**ハンバーガー**。

そしてお次は「紅一点」**グレース**。「インパクトが強い」……。言われてみれば華やかですね。

その他は、「どれも個性的で全部気に入ってます」「ボールとシャツが好き」「みんな憎たらしくっていい」などなど。

単独では一票ももらえなかったのは**ウインピー**。一番のザコキャラに徹してしまったせいかな……ちょっと残念……。

●効果音

効果音に関しては、「もっとインパクトが欲しかった」「もっとけたたましく」という他は、ノリで楽しんでくれたみたいですね。ゴーストの笑いは良かった。「ボスが出る時の緊張感もわりと良い」……うんうん。

●ゲーム性

ゲーム性については、「エレメカのノリが生きてます」と気軽なノリが気に入った人が大半かな。カップルや友だち同志でワイワイ言いながら遊べるのは大きな魅力です。

ただ、そんな気軽さから「月並み」なんて意見も。裏表ですね。

【シンプルなゲーム性は好評】

『スティールガンナー』同様、ゴーリーの売りもシンプルなゲーム性にあります。特にこの点についての意見を聞いてみたところ、「初心者でもとっつきやすく、シンプルで良い」という人が多かったですね。単純ゆえにいける! って感じ。

でも、中には「初心者にはキツイのでは?」という反対の意見も出てました。「システムがわかりやすい」という人もいれば、「わかりづらい」という人もいたりして、この辺は三者三様ですね。

【タイマー制に賛否両論】

タイマー制に関しても、「単純さとタイマー制による適度な緊張感とのバランスがとれている」、「タイマー制は当然。ベストな形でしょう」という人が多いんだけど、「普通に面クリア型にしても楽しめたのでは?」「タイマー制はあせる」という人もいます。

そしてそのタイマーそのものに対しても、「絶妙のタイミングで終わるタイマーがGOOD!」という人と、「時間がもっと欲しい!」という人が、半々。「クリア時に目標以上ゴーストを倒したら、その分タイマーにボーナスが欲しかった」とか…いわゆる「タイムエクステンドがあるといい」って人もいました。

でもこのゲームは反対に「一定時間内にゴーストのボスまで倒すと、タイマーの残りが点数になる」んですよね。

●難易度

難易度は、評価を見ると難しめ。「いじわるなトコが……」「1人で全面クリアは至難」、なるほど。

確かに1人でやると後半追いつかなくなっちゃいますね。ゴーストは早いし、さらに手固いし、目がまわっちゃって、「けっこうシンドイ」。

それでも、トコトン難しいわけではないと思うのは、やっぱり「1面クリアはほとんどの人ができる」、「2人同時プレイならすぐにクリアできる」という点があるからでしょう。

【ゴーリーゴースト】

●アンケート結果報告●

〈1〉項目別の評価（1はすべて0％でした）

項目	左端	2	3	4	5	右端
①グラフィック	×	8%	12%	24%	56%	○
②効果音	×	12%	28%	52%	8%	○
③ゲーム性	×	4%	24%	52%	20%	○
④難易度	難しい	36%	32%	24%	8%	やさしい
⑤総合評価	つまらない	8%	16%	60%	16%	おもしろい

●総合

ビデオエレメカシューティング、このちょっと欲ばったジャンルの名前を持つこのゲーム、とことん気に入った人もたくさんいると思います。でも、ひっかかるトコもやっぱりあるようです。

「一般向にしては難しめ」

1つは難易度かな。それも「普段ゲーム場に来ている人たちより、たまに来る人たちを対象に作られたと思うのですが、その割には難易度がかなり高いのでは」とのこと。確かに、敵の動きは早くなっちゃうし、初心者向けならタイムももうちょっと……って感じかも。

「簡単なモードと難しいモードが欲しかった」「面が少ない」なんて意見もあります。

「スティールガンナーと比べると」

それと、ガンシューティングが重なった形で、『スティールガンナー』と比べての意見も多いです。

「銃を動かしてから、照準が動くまでのタイムラグが、ガンナーと比べて実に大きすぎる」「ゴーストが小さいせいか、爽快感がガンナーより少し劣るような気がした」など。それでも「ガンナーと違って銃の撃ちまくりができるようになって良かった」「ガンナーより、こっちの方がおちゃらけていて好き」という意見もあります。好みの違いも含め、本当にいろんな見方がありますね。

「2人プレイがおススメだ」

その他では、「パックマンを思わせる個性的なキャラクターに目をひかれました。久々にナムコのゲームだと感じました」、これですね!!

また「久々にゲーム性で楽しめたゲーム」なんだけど、1人で遊ぶゲームではないですね。なんといっても、みんなでワイワイと気軽に楽しみたいゲームです。そして、その人なりにいろんな面から楽しんでもらいたいゲームだな、と思います。いかがでしょう。

開発担当者の話

◆基本はコミカル・エレメカゲーム

ガンシューティングというと戦闘ものが主流。でも、もっとかわいくってコミカルで、ほのぼのとしたガンゲームがあってもいいじゃないか、と思って考えたのがこのゲームなんだ。

似た要素が多いので『スティールガンナー』と比べられやすいんだけど、タイプは全然違うもの。スティールは純粋にビデオゲームなんだけど、ゴーリーは、基本はエレメカなんだ。「エレメカ＋ビデオ」の要素というのがコンセプト。流れとしてはワニワニやコズモに近いものなんだよね。

各面ジオラマの背景は変わらず、一定時間内に敵にたくさん命中すれば面クリアという点、コンティニューがないという点、思い浮かべてみるとなるほどエレメカっぽいや、と納得できるんじゃないかな。

◆グラフィックは自信作

キャラクターは開発部デザイナーの社内オーディションで決定。どれも個性的でよかったでしょう。あの洋館や室内のインテリアは50年代のアメリカを意識したんだ。レトロな雰囲気を楽しんでもらえたかな。

◆画期的なジオラマ合成

ミラー反転＋ハーフミラーでのこのジオラマ合成、ゲームとしてはかなり画期的な挑戦だった。苦労したのは、半透明のキャラクターと、背景の照明のバランス。背景は思ったより明るい上がりだったけど、充分合格点ではないかなと思う。

◆この2ケ所を見逃さないで

シンプルなゲーム性は好評でよかった。でもシステムがわかりにくいと言うのは、「あと何点で面クリアかわからない」という人と、「タイムの残りがボーナスになるのがわからない」って人かな。まず前者は、各シーンの始まりにボーナスキャラが紹介される時、その下に出てくる「あと○点(pts・)で延長戦だよ！・」という表示を見逃さないように。またタイムボーナスは各シーンの幕間で加算されるのでちゃんと注目してほしいな。でもこちらは初めての人にはちょっとわかりづらかったかもしれないね。

◆2人プレイが初心者向き

里山さんのご指摘にもある通り、このゲームは、2人プレイだと楽にできるようになっている。それは、初めてのカップルや友人同志が楽しめるように考えたからなんだ。1人でやる人は腕に自信のある人……という仮定でこちらを難しくしてある。だから初心者が1人プレイに挑戦すると「難しい」と思うかもしれないね。

◆ちょっとコツをアドバイス

このゲームのコツは、ボーナスキャラを確実に狙うこと。そして、銃の操作をクイックに、左右にピッピッと振れるようにすることだね。ゲーム自体はきわめてシンプルだから、あとは練習次第。

1人プレイの経験しかない人はぜひこのページを読んだあと、2人プレイにトライしてみてください。きっと「楽勝〜！」と叫びたくなるはずです。

開発スタッフ一同＆企画チーフおが

【ゲームインプレッションコーナー】課題

さて、次回のゲームインプレッションの課題は『ソルバルウ』。

いつものように〈1〉から〈4〉までの質問に答えてね。

〈1〉項目別に評価すると何点？

①グラフィック　× 1 2 3 4 5 ○

②効果音　× 1 2 3 4 5 ○

③ゲーム性　× 1 2 3 4 5 ○

④操作性　難しい 1 2 3 4 5 かんたん

⑤難易度　難しい 1 2 3 4 5 やさしい

⑥総合評価　つまらない 1 2 3 4 5 おもしろい

〈2〉印象に残った敵やシーンは？

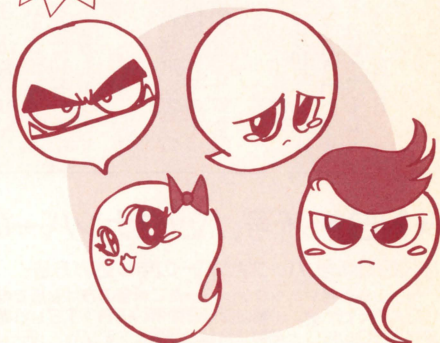
〈3〉コックピットの印象は？

〈4〉その他のご意見、ご要望

今回の〆切は1/30。冬休みにしっかりプレイして意見を送ってくれるとうれしいな。『ソルバルウ』の結果発表はNGNo.46（4月号）になるよ。

次号のNo.45（2月号）では『スターブレード』の発表があるのでお楽しみに。

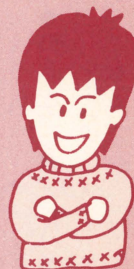
（詳しい応募要項はP26の投稿募集コーナーを見てね）

'90AMショーバージョンのオリキャラ・ラフ

去年のAMショーの時点では、このようにかなりシンプルなオリキャラだったのだ。ドット絵にするとみんな同じで色が違うだけなんだ。これじゃ変化がなくてつまらないし、ちょっとキャラクターがかわいすぎる。アメリカ輸出のこともあるので、もっと個性的でアメリカっぽいキャラクターにしよう、ということで現在のようなデザインが生まれたのだった。

ゴーリーG・こぼれ話③ ジオラマの中のインテリアを研究するために、シルバニアファミリーの家具やドールハウスの家具も探し歩いたりしたのだ。

笑撃の ことわざ予備校

あっという間にもう12月。受験も目前に迫って来たね。ことわざ予備校の生徒諸君、コンディションはどうだい？　年末の夜遊びはほどほどに、カゼには気をつけるんだよ。

偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50〜65	NGシール
66以上	NGTシャツ

作品1 あなたもぼくも

意味●「あばたもえくぼ」より。みんなでNGを読もうね、ということ。

〈新潟県　小林裕和〉

こ れって、「おやじ」と「おじや」のように、みょ〜に似た言葉の世界だよね。あなたもぼくも……何なんだ〜、何が言いたいんだ〜と叫んでしまいたくなるような未完成な文句。でもさすがNG読者、NGへのよいしょの精神を忘れず意味を続けてくれました。まあまあってとこで、偏差値は50。

作品2 採用の風は時を選ばず

意味●「無情の風は時を選ばず」より。NGに出した時、2号待っても出なかったり、いきなり採用されたり、などのケースがよくあること。

〈東京都　重力下のプルツー〉

そ ーなのだ。読者コーナーのスペースは限られているので、新鮮さが命という投稿以外は、しばしば空席待ちで数ヶ月後に採用されたりするのだ。でも待たれる作品はしあわせものさ。旬の力作がたまたま一時期に集中すると、泣く泣くどれかはボツになってしまうのだ。針供養ならぬボツ供養をせねば、としばしば思うウニ。「ウニの目にも涙」ってやつさ。プルツーくんには、偏差値63をあげませう。

作品3 鼻のつまり

意味●「後のまつり」より。鼻がつまること。

〈埼玉県　魂卑賦(コンビーフ)〉

約 1年の歳月をへて、またまたやってきた「つまりネタ第3弾」。ひねりがなく、とっても単純な作品だにゃ。でも季節がら、カゼで鼻づまりに悩まされるウニとしては、この単純さを買い採用。ただし、鼻がつまった状態ではいい偏差値はとれないよ、という意味で、コンビーフくんは48だよ〜ん。

特設◆俳句・川柳コーナー

渡り鳥　気にもかけずに　キャロットへ

紅葉(おちば)狩り　ひといきついて　ゲームしに

冬服に　着替えて心　新らたにし

NGの　届く予定日　落ち着かず

〈東京都　前代未聞のたわけ者KIT〉

評 これまた約1年ぶりにKITくんの俳句紹介となったぞ。ではここでウニも一句、「いい味を出してKITは俳句好き」。「みなさんも俳句作って送ってね」おっとこれじゃ、ただのお知らせだぁ。KITくんにはNG杯いきましょー。

投稿募集中 みんなのおたよりまってます

●**雑貨屋**　おたより、イラストをはじめ、四コマや工作などは、そのその雑貨屋に送っとくれ。　**のそ**

●**ことわざ予備校**　特設俳句コーナーもあるのでこちらもよろしく。期待してるよ〜ん。　**ウニ**

●**オタンコナスのコーナー**　今回はのその雑貨屋にすっかり押されてしまったわ。これを挽回するのは、みんなの探したナスにかかっているわ。S子のコーナー、お忘れなくね。　**S子**

〈お礼〉採用された方には、うれしいプレゼントが待っている。
NG杯Ⓝは、NGTシャツ
元気杯㊶は、NG時計
S子杯Ⓢは、NGシール

●**ゲームインプレッションコーナー**
P.25にある質問に答えてNGまで送ってね。このコーナーでは応募者全員の中から抽選で10名の方に、ナムコットレトロテレホンカードをプレゼント。さらに10名の方には、コズモレターセットもプレゼントしちゃうよ！

〈応募要項〉〒住所、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21　ナムコNG編集室「元気新聞○○係」宛に。

〈〆切〉　**雑貨屋は12月10日**
年賀状イラストは**1月5日**
ことわざ、オタンコはいつでもOK
ゲームインプレは、　**1月30日**
以上よろしく！

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数、を明記し、1冊〜4冊の人は切手、5冊以上の人は郵便小為替で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係

■注意①最新号は1人9冊までです。②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト(税込)

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5〜9冊	500円	郵便小為替
10〜14冊	700円	
15〜19冊	900円	
20〜24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1990年〉
- No.33(2月号)　マーベルランド
- No.34(4月号)　花博速報(ギャ³、ドルアーガの塔)
- No.35(6月号)　花博レポート、球界道中記
- No.36(8月号)　ファイナルラップ2、ギャ³ 開発秘話
- No.37(10月号)　ドラゴンセイバー、ピストル大名
- No.38(12月号)　ドラゴンセイバー、付録Cレーベル

〈1991年〉
- No.39(2月号)　スティールガンナー
- No.40(4月号)　ローリングサンダー2、WR'91
- No.41(6月号)　ゴーリーゴースト、付録モビール
- No.42(8月号)　スターブレード、バーチャリティー
- No.43(10月号)　ワースタ、ワニワニG、秋の一冊

My Hobby Island

マイ・ホビーアイランド

ゲームライフをさらに楽しいものにする、周辺のホビーグッズたち。今回は、CDとガレージキットのご紹介だ。プレゼントもチェ〜ック！

2枚組CD『女神転生　Ⅰ・Ⅱ』
ビクター音楽産業㈱より　12月16日発売
VICL-40029・40030　¥3,900（税込）

2枚組CD 『女神転生Ⅰ・Ⅱ』ついに登場!!

多くのゲームファンを魅了した、ファミコン用ソフト『女神転生』、『女神転生Ⅱ』のゲームミュージックが、ついに2枚組CDになった。このCDの構成は実にみごと。まずは1枚を〝召喚盤〟と名づけ、Ⅰ・Ⅱのオリジナル曲を48曲収録。そしてもう1枚は〝合体盤〟で、オールアレンジバージョンとなっている。アレンジ曲は生音がふんだんに使われて厚みある音を聞かせてくれる。特に圧巻なのが、あの「邪教の館」のBGM（曲名デビルスピーク〜導き）。本物のパイプオルガンによる演奏なので、ずっしり重厚な大迫力なのだ。他にもハードロックあり、ロックンロールあり、静かなフュージョンあり、とバラエティ豊かな構成になっているぞ。

さらにおススメなのがインナー。内容は、作曲者のコメントや悪魔対談、東京デビⅡマップ、西谷先生のコーナーなど盛りだくさんの60ページ。このインナー欲しさにCDを買っても決して後悔はしないはず。見て、聴いて充実の、このCDで、たくさんの悪魔たちをキミの仲魔にしてしまおう！

GARAGE KIT

ワルキューレ（1/8スケール）
予価　¥5,000（税別）
㈱ボークスより　12月下旬発売予定
お問い合せ／075（955）2087

兜を脱いだワルキューレ

またまた、ワルキューレファンにうれしいガレージキットが出た。今回は、戦い終わってほっとくつろぐ、兜を脱いだワルキューレだ。そのおだやかな表情に、いつものりりしさとはまた別の一面を感じる人も多いのではないかな？　それからこのキット、台もいかしているんだ。その台ってのは、カムーズの顔が刻まれた浮遊する岩。はらはらしながら飛んだのを思いだすよね。ワルファンには迷わず買いの1アイテム、お見逃しなく。

プレゼントのお知らせ

今回のプレゼントは、前号でご紹介したガレージキット『デフォルメワルキューレ　キャラクター3体セット』&LSIゲーム『コズモギャングズ』なのだ。欲しい人は次のクイズに答え、応募要項に従ってハガキを送ってね。正解者の中から抽選で6名の方にプレゼントが当たるよ。

■クイズ

①ワルキューレ3体セットのキャラのそれぞれの名前は何でしょう？
②LSIゲームのコズモたちは撃たれると何というでしょう？
①「マイッタ〜」②「ヤラレタ〜」③「アレ〜」④「ヒエ〜」⑤「ウッ」

■応募要項

ハガキにクイズの答え、欲しいほうのプレゼント名、〒、住所、氏名、年齢、☎を書いて、次の宛先へ送ってね。

〔宛先〕〒146大田区矢口2−1−21（株）ナムコNG編集室「12月号プレゼント」係　〔〆切〕1/10消印有効

3名
▲『デフォルメワルキューレ キャラクター3体セット』
¥1,800（税別）
㈱ボークスより
12月下旬発売予定

3名
▲LSIゲーム
『コズモギャングズ』
¥4,800（税別）
㈱バンダイより発売中

※発表は発送をもってかえさせていただきます。なおハガキは1人1枚にしてね。

〈裏話〉パイプオルガンの奏者は芸大出身の若手、青谷充子さん。10/5武蔵野市民文化会館小ホールでの演奏を収録したのだ。

ナムコット ウインター・コレクション

もうすぐクリスマス。ナムコサンタが君たちに贈るプレゼントにドキドキだね！

- **スーパーワギャンランド**
  スーパーファミコン
  12月13日発売
  ￥8,300(税別)
- **ファミスタ'92**
  ファミコン
  12月20日発売
  ￥5,000(税別)
- **平成天才バカボン**
  ファミコン
  12月6日発売
  ￥5,800(税別)
- **ドラゴンセイバー**
  PCエンジン
  12月27日発売
  ￥6,800(税別)
- **ナムコクラシック**
  ゲームボーイ
  12月3日発売
  ￥3,500(税込)
- **雀卓ボーイ**
  ゲームボーイ
  '92 1月24日発売
  ￥3,500(税込)

スーパーファミコン

スーパーワギャンランド
12月13日発売 ￥8,300(税別)

知恵&アクションおりなす大冒険 ワギャン再来

ナムコットが贈るスーパーファミコン第1作は『スーパーワギャンランド』。宿敵ドクターデビルがボスキャラどもをパワーアップさせ、巣箱飛行船に乗り戻ってきた。捕えられたワギャン一族を救え！ワギャンランドを舞台に再びはじまるコミカルアドベンチャー。

老若男女——誰もが楽しめるコース設定

ゲームをしていて、「あっ、もっと先に行きたいのに」と苦しい経験をしたことは誰でもあるはず。その反面、簡単にクリアすると「おや、なんかモノ足りないじゃん」と思うこともしばしば。この二つの矛盾を解決すべく難易度の異なる3つのコースを用意した。これなら一家に一アイテムあれば、父さん、母さん、お兄ちゃん、お姉ちゃん、じいちゃん、ばあちゃん、チビスケがレベルにあわせて遊べる。さあ、コース紹介しよう。

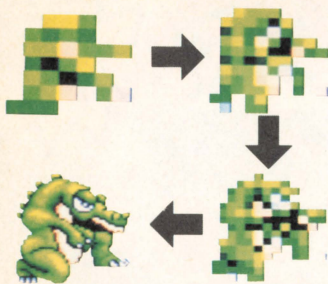
①おこさまコース(ビギナー向)全28面。アクションシーンは敵が少なくボス対戦は赤子の手をひねるがごとくの簡単さ。

②ひとなみコース(普通の人向)全28面。敵キャラ数が増加し、ボス対戦はなかなか手強い。音波砲で探るワープゾーンもあり、ここに入ると強力なボス(隠しボス)との対決が待っているぞ。

③かみさまコース(上級者向)全42面。敵キャラの数、動き、配置が違い、

▲ワギャンランドに単身のりこむワギャンの運命やいかに……

ハードアクションが要求される。ワープゾーンの出し方が謎そのもの。しかも、隠しボス対決の他に、難関アクション＋強力ボスという2段構えの隠しステージが至るところに用意されている。これぞ、アクションゲームの神髄に迫る。真の平和をもたらすのは、君にかかっている。

スーファミならではのボス対決「モザイク当て」

今までも、「しりとり」、「神経衰弱」、「数字さがし」と数々の知恵比べをしてきたが、今回の新ネタは「モザイク当て」。画面上のテレビにでてくる、モザイクに隠されたものが何なのかいち早く当てよう。時間がたつごとに粗いモザイクが細かいモザイクに変わり、真の姿を現わす。最初は、「誰」だけなのだが、そのうち「誰が」「どこで」「何をしている」という風にビジュアルが拡大していくから要注意。選択肢選出方式になっているから、よく見て、冷静な判断をするのだ。いつもの、なつかしいメンバーに加え、新ボスも7匹登場。ギャラリーを巻きこんで、ボス対決は盛りあがろ～ぜ！

▲ホラホラ、だんだん正体を現すぞ

▲ウラ読みが楽しい「しりとり」。目玉焼きの絵は「たまご」とも「ちょうしょく」とも読むぞ

▲腰カクカクのマジョーラとは「数字さがし」で勝負

▲モザイクは、どんどん難しく……

ステージいろいろ スリルとスピードのアクションシーン

ご存知、ワギャンランドは不思議の国。今回は、ステージも増えてハラハラドキドキが倍増。新しいシーンをチェック！

氷の洞窟 声凍り

氷の洞窟では、ワギャンの吐いた声が、その文字のまま凍り、空中で止まってしまう。これは時間がたつと、溶けて崩れる。凍った声を足場に、道なき道を登ってゆくことも可能。声が溶けないうちに、急いで次の足場を作り、いざ進め！

川のステージ 丸太乗り

川で丸太がどんどん流れていく。丸太に置いていかれないように進め。途中に、木でできた迷路も出現。うまくジャンプしながら通過し丸太を追いかけよう。

海のステージ いかだこぎ

波で上下にイカダが揺れる。波がしらを越えるには力いっぱいイカダをこがなくてはいけない。こぎすぎると障害物が。波がしらからうまくスイッと波に乗ろう。

開発スタッフからの挑戦状

親愛なるNG読者諸君へ
我々は必死でこのゲームを創った。
創ることはプレイすることにも通ず。
よって、指にタコができるほど、徹夜で目が赤くなるほど、ゲームした。
そして、不滅のタイムレコードを、出したつもりだ。
それは、オープニングからエンディングまで
おこさまコース　1時間8分53秒
ひとなみコース　1時間30分20秒
かみさまコース　4時間13分30秒
フッフッフッ　これらを破る者あれば、是非ハガキでご一報頂きたい。
健闘を祈る。

ワギャンプロジェクト一同

ハガキ宛先はNG編集室「ワギャン挑戦状」係

ワギャン㊙データ
- 出身　大怒島
- 体長　7cm5mm
- 食物（エサ）　単3乾電池
- 好きなこと　冒険
- 家族構成　妻・子供1人

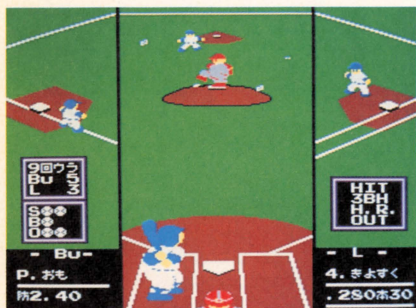
ファミリーコンピュータ

〜今年もファミスタ、来年もファミスタ、ファミスタあ〜れ〜ば〜、一生しあ〜わせ〜!!

ファミスタ'92

12月20日発売 ¥5,000(税別)

全国の野球ファンのみなさま、そして『ファミスタ』ファンのキミたち、おまちどうさま！

今年も、更に充実した『ファミスタ'92』が新チーム2つを加えた16チーム、4つの球場をひきつれてやってくるぞ！

▲見よ、この勇姿！ 紙吹雪の舞いをバックに「おも」と「きよすく」の対決。どっちに軍配は上がるかな？

ファミコン球界のMVP決定！

毎年進化し続ける『ファミスタ』。この『'92』では各選手の最新データが入ったのはもちろん、「人気」というユニークなデータがついたよ。人気選手がバッターボックスに立つと紙吹雪が舞い散るっていうしかけ。それに「人気」はオールスター戦でのメンバー選択なんかにかかわってくる面白いデータなんだ。人気者はいつも注目のまとってわけ。

新チーム「ビクトリーズ」と「ダイナマイツ」も見のがせない。なんと「ビクトリーズ」は、永遠に不滅だった頃の「ガイアンツ」のメンバーで構成され、一方「ダイナマイツ」は、初代『ファミスタ』の頃の「タイタンズ」が復活！ やってくれるじゃないか。ファンには涙モノの設定だね。

それと、もう一つ。守備がよりリアルになったよ。今まではボールを持った野手は、一度めざして走る塁を指定すると変更はできなかった。けれど、今回は塁へと走っている途中でも十字キーで指定しなおせば好きな塁に向きをかえて走ることができる。これで状況に応じて方向転換し、タッチアウト！ な〜んてかっこいいプレイもできちゃうぞ。

そう、これをやらなきゃ年が越せない！ クリスマスとお正月は『ファミスタ'92』におまかせ!!

▲出ました！ 新要素の1つ、ジャンピングスローの瞬間。ダブルプレーは目の前だ！

ゲームデザイナーMITSさん登場

ファミスタのファミスタらしい魅力って、ちょこまかと動く、丸っこいのにリアルなキャラ、だと思うんだ。この『'92』で新システムが加わってゲームの印象は変わったけれど、その「らしさ」と「よさ」は変わってないよ。

実は、ゲームメニューやホームランのあとに画面を横切る飛行機などの絵もぼくが描いたんだ。楽しかったな。大変だったのはスケジュール調整。残業の連続だった頃は野球なんてもうイヤだ！ と思ったこともあった。でもこうして出来上がってみると、次の野球ゲームのアイデアを考えたりして(笑)。どうかみなさん買ってください、遊んでください！

もりだくさん！のゲームメニュー

▼1P PLAY
コンピュータと勝負だ！ 全16チームの中から選んだ1チームで、あとの15チームを勝ち抜き、優勝をめざせ！

▼2P PLAY
毎度おなじみの対戦モード。熱い戦いをすれば友情も深まるぞ〜！

▼WATCH
コンピュータ同士の試合が見られる。気分はもう応援団?!

▼パスワード
1人プレイのスポーツニュース画面に表示される5ケタのパスワード。このメニューで入力すると続きができるよ。

▼オールスター
オールスター戦のメンバーを決めるモード。新データの「人気」と他のデータ「実力」に応じて、コンピュータが自動的に選ぶけど、いつも同じ顔ぶれとは限らないから……ドキドキ、ワクワク。

▼れんごう
2つ以上のチームのメンバーをミックスさせて新しいチームをつくるモード。往年の名選手と現役のエースをチームメイトにすることもできちゃうんだから楽しいね。

▼BTれんしゅう
打撃練習ができる。バッティングセンター気分でガンガン打っちゃえ！

▼FLれんしゅう
守備練習ができる。バッターはポカスカ打つから素速くキャッチしよう。めざすは防御率10割だ！

※BT、FLれんしゅう共に、10打ごとに途中経過を発表。監督の暖かい(?)励ましのメッセージも待ってるぞ。

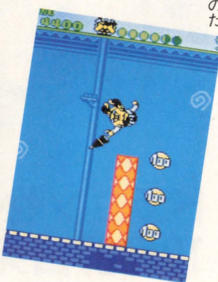
▼OPTIONS
前回の「イニング数」選択、「エラー」の有無は健在。加えて「準備」と「COMチーム」がついたよ。「準備」は〈簡単〉にするとチームと先発投手を決めるだけですぐ試合開始だ。そして「COMチーム」は〈強い〉にすればコンピュータ側のチーム全員のホームラン数が20増えて手ごわくなるよ。

ファミリーコンピュータ

アスレチックか、曲芸か？ タリラリラ〜ンのアクションゲームなのだ

たいへんなのだ！ ママとハジメがバカ田大学の誰かに連れていかれてしまったのだ。助けに行くのだ！ というわけで、バカボンのパパは単身バカ田大学にのりこみ、4つの名物サークルに潜入するのであった。じゃ〜ん。

平成天才バカボン
12月6日発売 ¥5,800（税別）

▲穴ぼこなのだ！ 落ちてなるか。両手で支えて耐えるのだ〜！

◀カサ高跳び 高い壁が邪魔なのだ。こんな時は手前から加速して、カサを地面に突き立てて思いきり跳ぶのだ。よ〜し越えたのだ

▲カサ・ブランコ 下の火の輪は危険なのだ。こんな時にはジャンプして引っかけ棒にカサの柄を引っかけるのだ。あとは振り子のように左右に揺らし、タイミングよく離れれば向こう岸に着地できるのだ

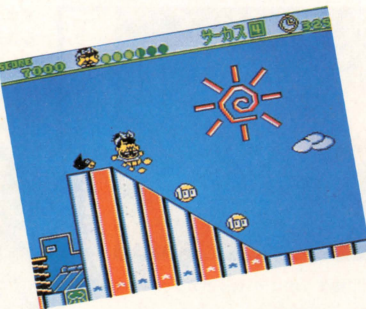
爆笑必至！アクションの数々

『平成天才バカボン』は山あり谷ありトラップありの横スクロールアクションゲーム。ところがこれが普通じゃない。パパが悪人どもをバッタバッタとなぎ倒し、機関銃をぶっ放して大暴れ！ といったゲームではないので、あしからず。平和主義のパパは身の軽さで勝負するのだ。

敵は舞台となるバカ田大学のサークル内にいる。ザコはすべてよけまくり、サークル部長（大ボス）とは相手の動きを読みながら反射神経で対決するのだ。でも、行く手に立ちふさがるサークル部員（中ボス）に対しては愛用のカサをフェンシングのようにふりかざして男らしく（?）戦うぞ。

長い道中、腹がへってはいくさはできぬ。ラーメンすすれば体力上限アップ、牛乳ガブ飲みで体力回復。これらのアイテムはマップ上のあちこちの秘密のブロックに乗っかると出現するように隠されているよ。行き止まりの通路やポツンとある足場には注目！ ほ〜ら、パパの鼻毛マークが出た。

まるで生きているかのように動くパパを自由自在に操れば、もうキミはタリラリラ〜ンの世界から抜け出せない!? うん、これでいいのだ。

◀わしは高いところから飛び降りると足をくじいてしまうのだ。こんな時はカサを開いてゆっくり降りると安全なのだ

◀サーカス小屋の屋根すべりなのだ。スピードが出て気分いいのだ。わしの脚に注目してほしいのだ。画面左下のわしの鼻毛マーク（緑色のヤツ）が出ると、そばにラーメンや牛乳などのアイテムや、しかけが出現するのだ

▲突っ張り壁登り 間隔の狭い2つの壁。こんな場所ではジャンプで片方の壁に両手をついたのち全身を突っ張らせ、ズリズリと登るのだ。ジャッキー・チェンもびっくりなのだ

開発者ってどんな人？

ぼくがこのゲームを考えたもりぼんなのだ！

とにかく、パパの動きの細かさを見てほしいね。パパのアニメパターンの数は普通の横スクロールアクションの5倍くらい(!!)。ダメージを受けたときの動作ひとつをとっても、トゲに刺さった時と高いところから落ちた時とじゃ違うんだから。

坂をかけおりると脚が回転するとか、加速したまま壁にぶつかるとペシャンコになるとか、漫画やアニメの表現をできるだけとり入れたんだ。爆笑モンの反応を楽しんでくれ。パパは植木屋さんだから、最初は植木バサミを武器にしようと考えた。だけど、ブランコや高跳びといったアクションを思いつくうちに、よりたくさんの動きに対応できるということでカサに決定。グラフィックデザイナーと話し合って、どんなポーズをとらせようか、表情はどうしようかと決めていくのは本当に楽しかったな。休日出勤と残業はつらかったけど…。

NG読者ならきっとエンディングが見られると思うよ。これは面クリア時の残りタイムに応じてボーナス点がはいるから、ぜひハイスコアをめざしてほしいね。ちなみにぼくの最高記録は12万点。破れる人はいるかな？ 挑戦してみておくれ！

☜ とってもユニークなもりぼんさん。笑いのうずにつつまれながらのインタビューは楽しくて、あっという間に時間がたってしまったよ。

PCエンジン

よみがえれ、ドラゴン伝説

ここはどこだろう？　人類の築いた高度な文明により起こった環境破壊、狂った生態系、発生した奇形生物、バイオモンスター。それは地球によく似た異世界の出来事――。

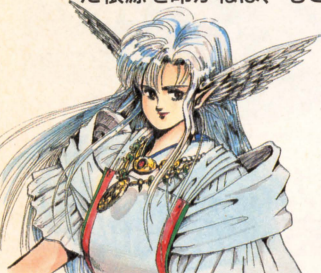
生き残った人類のつくった武装部隊。その中心人物、ヒューイとシリア。２人は、混沌の世界をつくり出した根源を叩かねば、もとの美しい大地には戻らないことに気づいていた。「力が欲しい」。そう願ったとき現れた太陽神アーリアは、ヒューイに"聖なる剣"を授けた。次の瞬間、閃光と共に彼らは２匹の聖龍に姿を変え、希望を胸に飛び立った。どす黒い流れの源が、何者とも知らずに……。

▲太陽神アーリア

ドラゴンセイバー
12月27日発売　￥6,800（税別）

楽しさ2の2人プレイ

去年の秋、アーケードに登場した『ドラゴンセイバー』。神秘的で美しいビジュアル、澄んだBGM、魅力的なキャラクター、ファンタジックなストーリー……どれも前作の『ドラゴンスピリット』をしのぐデキだったね。それが早くもPCエンジンソフトになるぞ。アーケード版と同様に2人同時プレイ可能だから、友だちと協力してクリアをめざせ！

ドラゴンチェンジで、へ～んしん！

ドラゴンがマイキャラであるこのゲーム、レーザーやミサイルなんて武器は似合わない。口から炎を放って敵を倒すのだ。地上物と空中物を撃ちわけるのは前作と同じだけど、今回はそれに加えて、対空ファイアーを1秒ほど撃たずにいると、気合弾「ハローショット」が撃てるよ。これが大迫力でカッコいいんだ！　攻撃法と姿が変わる「ドラゴンチェンジ」のアイテムだって5種類あるぞ。

▼火の龍・ファイアードラゴン
巨大な火の鳥と化した気合弾、「フェニックスブレス」で攻撃だ！

▼風の龍・アックスドラゴン
障害物をものともせず、空を切り裂く気合の衝激波「ウェーブショット」をくり出せ！

▼雷の龍・スパークドラゴン
稲妻を発し、まわりの敵を一瞬にして灰と化す「スパークショット」で正義の怒りをくらわせろ！

▼鋼の龍・スチールドラゴン
いかなる魔物も逃さず追尾する「ホーミングショット」で切り刻め！

▼ブルードラゴン・レッドドラゴン
まずはこのドラゴンでスタート。3本まで増やせる首、アップできる火力で邪悪なるものを焼きつくせ！

ファンタジーファンもシューティングファンも見逃せないこの『ドラゴンセイバー』、要チェックだ！

ステージ1…水没都市面

▼ボスは実験生物「アキラ」。触手のようにのびる目玉がキモチ悪いよぉ。ええぃ、気合弾でもくらえ！

ステージ2…火山面

▲ボスは火に棲まうオロチ「ヒッポカンパス」。うねりながら火の粉を散らしてくるぞ。うかうかしてると丸焼けだ！

ステージ3…化石面

▼ボスは節足獣「エイリアンキング」。半身が化石化した巨獣。ウェーブショットでひと泡ふかせてやるぜ、な～んて言ってると泡に当たって死ぬぞ

ステージ4…地蟇面

▼ボスは物言わぬ木霊「ウッディー」。植物だからおとなしいだろう、と思いきや、こいつがまた素早いんだ。スパークショットでビリビリさせろ！

ステージ5…渓谷面

▲ボスは岩石生命体「ロックヘッド」。な～んで岩石が無限増殖するんだよ～。フェニックスブレスで応戦だい！

ステージ6…氷穴面

▼ボスは零下の大蛇「アイススネーク」。蛇さんは寒いと動きがニブく…ならないの？　あっ危ない！　つららが飛んでくるぞ！

ゲームボーイ

待望のゲームボーイ版ついに登場！

ナムコクラシック

目も覚めるような12月の空の下、クールでホットな戦いが君を待っている。ゲームボーイ用ゴルフゲーム『ナムコクラシック』が登場だ。

今度のゲームの特徴は、「イメージ通りのショットをいかに打つか」がテーマになっていること。ボールの打ちかた次第で、フックでもスライスでも、高い低いも自由に打ちわけられる……ようになれるんだ。いずれにせよ、いかにコースを攻略するかを楽しむ知的な紳士のスポーツとしてのゴルフを楽しむことが出来る。

プレイモードは全部で4つ。1人プレイでは1人のんびりのストロークプレイと3日間のトーナメントプレイが楽しめる。それから見逃せないのはゲームボーイならではの通信機能を使った対戦プレイも楽しめること。ここでは全ホールで競うか、各コースごとに競うかを選べる。

コースは本格派の18ホール。バラエティ豊かなホールが君を待つ。ノーマルなコースで腕慣らしをした後は、ホールのほとんどがバンカーという、ゲームならではの過激なコースで頭脳とテクニックをフル回転だ。遠くに飛ばせばいいってもんじゃない。狙った距離とポイントにボールを飛ばすのがコース攻略の秘訣だ。

ちょっと寒いが負けられない！ティーショットからアプローチまで、はやる心を抑えつつクールにキメる1人プレイ。手の内は見せないぜ、虚々実々の熱き戦い2人プレイ。『ナムコクラシック』はこの冬堂々開催！

▲コースをじっくり下調べしたら、まずは第1打だ。振りかぶる度合いが大きければタイミングも合わせにくくなってくる。対戦プレイでは選んだクラブが相手に見えないから、クラブとスウィングで相手を惑わす手もアリだ

▶画面上にいるのが頼もしい味方のキャディさん。クラブの選択からグリーンの状態の伝達、果てはスコアカードまで世話してくれるのだ。会心のスウィングでは「ナイス・ショット！」の掛け声も

ナムコクラシック　対戦型 1人でも遊べます

12月3日発売　¥3,500（税込）

ゲームボーイ

みんなそろってポン・チー・カン！
ゲームボーイ初の本格4人打ち麻雀登場！

雀卓ボーイ

「2人プレイ麻雀なんてマージャンじゃね～っ！　ふるふるっ。（怒）」

これこれ怒れる若者よ、どうしたのぢゃ。

「俺は、読みも引っかけもへったくれも無い2人麻雀がでえっ嫌えなんでい！　コンピュータの大バカ野郎！」

ふぉっふぉっ、若いのう。コンピュータによっぽど非道いことをされたようだの。

「ギクギクッ。」

そんなおぬしにはこれぢゃよ。

「こっ、これは4人打ちマージャン『雀卓ボーイ』！」

ゲームボーイ初のマルチ通信機能搭載で1人から4人で楽しめる本格麻雀なのぢゃ。プレイヤーの数に合わせて、コンピュータ側の8人の対戦相手から足りないメンツが参加するから、どんな時でも4人麻雀が楽しめるんぢゃよ。

「じゃっ、じゃあ、地獄待ちもワンチャンスも有効なんですねっ。」

そう慌てんでもよいぞ。1人＋コンピュータ3人プレイの時には、フリー対戦と勝ち抜き戦の2つのモードで楽しめるのぢゃからな。

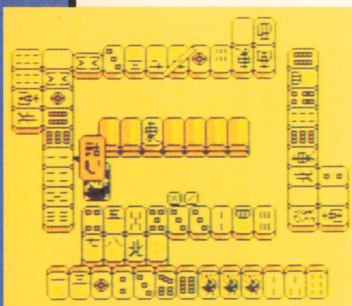
「これだ、これが俺の求めていた麻雀ゲームなんだ！」

ポン、チー、カンも十字ボタンで一発ぢゃ。これでおぬしも存分に麻雀ができるのう。ふぉっふぉっふぉっ。

「こんな素晴らしいものを……一体あなたは？」

ワシはコンピュータ8人衆のうちの1人、「じいさま」ぢゃよ。では、『雀卓ボーイ』でまた会おうぞ！

「ああ、じいさまぁぁぁぁっ！」

▲ふぉっふぉっ、一番下にいるのが「じいさま」ぢゃよ。めったな事では振り込まんぞい

▲これがゲーム画面ぢゃ。おっ、上家が鳴きおったの

雀卓ボーイ

'92年1月24日発売

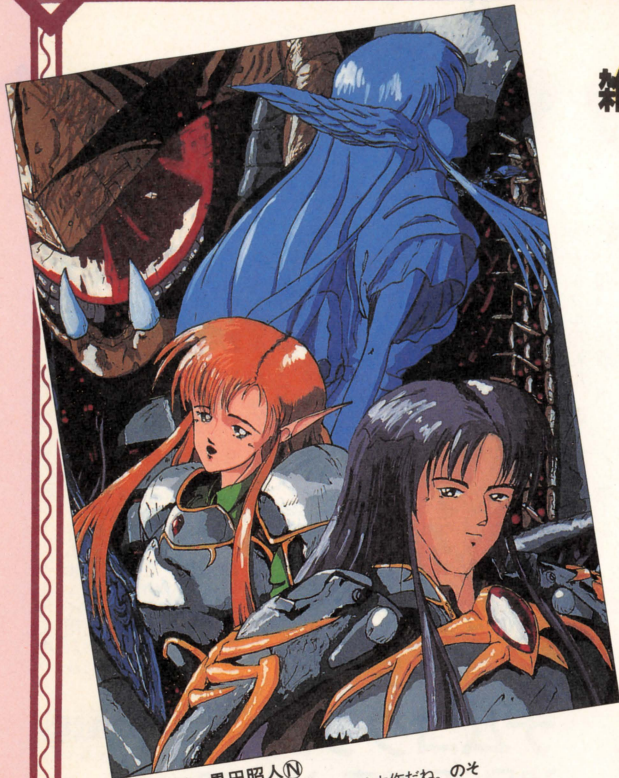
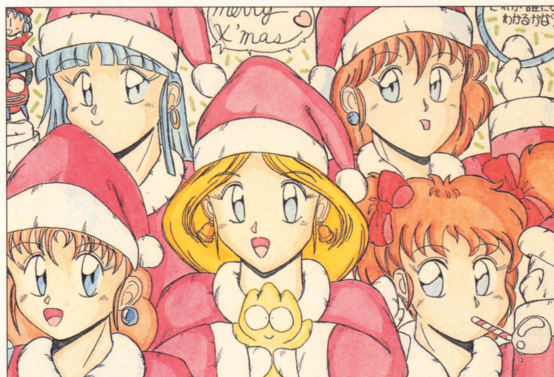
¥3,500（税込）

対戦型 1人でも遊べます

4人用アダプタに対応できるゲームソフトにはこのマークが表示されています。

 ゲームボーイは任天堂の商標です。

雑貨屋 イラスト広場

また今年の冬も『ドラゴンセイバー』旋風が吹き荒れるかな。このコーナーではみんなのいろんなイラスト作品待ってるよ。

▲東京都　黒田昭人Ⓝ
アニメのセル画になっていて、すごく力作だね。のそ

▲愛知県　天気予報Ⓢ
クリスマスが待ち遠しいね。のそ

▶埼玉県　R-4BⓈ
かわいいなあ。ゴーストとリックの様子が実にいいね。のそ

▶新潟県　宮島ひであき㊌
このまま、本の表紙かなんかにしたい雰囲気だね。のそ

NG No.44
NG12月号
1991年12月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

■孔雀王3 バーチャルCDプレゼント

15ページで紹介したバーチャルアニメ『孔雀王3』。ビデオと同時発売されたサウンドトラックテープを、な～んと太っ腹にも、10人のNG読者にプレゼントしちゃおう!! もちろん、作曲と演奏はC・カレル氏。最先端の技術と研ぎすまされた感性が織りなすバーチャル・オーディオ・システム。思う存分、味わっておくれ!!（提供：ネクスタート）

©1991　荻野真/集英社・ネクスタート

■応募要項

ハガキに〒住所、氏名、年齢、TELを書いて次の宛先まで送ってね。
（宛先）〒146大田区矢口2の1の21 ㈱ナムコNG編集室「孔雀王プレゼント」係
（〆切）1月20日消印有効
発表は発送をもってかえさせていただきます。ハガキは1人1枚までにしてね!!

次号（No.45　2月号）は1月30日発行予定だよ

会場受付の
キュートなおねえさん

'91 AM(アミューズメント・マシン)ショー開催

10月2日、3日の両日、平和島の東京流通センターにて、恒例の「第29回アミューズメント・マシンショー」が開催されました。
会場には、各社自信の新製品がズラリ勢揃い。もちろんナムコブースも、年末から来年に向けてのエキサイトマシンでいっぱいです。一般には公開していないこのショー、NG読者の皆さんには一挙にお見せしちゃいましょう。

simulation

▲ナムコと三菱プレシジョンとの共同開発による**DS−5000**は、本格的な教習用ドライビングシミュレータ。すり抜けるバイクや飛び出す子供、「万が一」の危機体験を通して交通安全教育をする

new

▲人気のコズモたちがビデオゲームで大暴れの**コズモギャラクシアン**

▲**タンクフォース**は、４人同時・協力プレイ可能なタンクシューティング

▶今号で特集した期待の**ソルバルウ**

for children

▲特設ナムコサーキットでエキサイティングバトル。**ドリフトキッズ**は子供用だけど、大人もしっかり楽しんでます

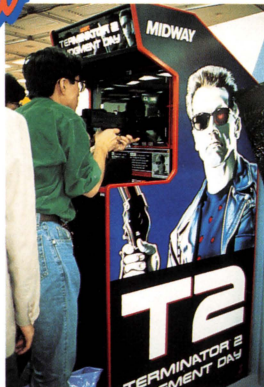
new

▲今度はカニが異常発生？痛快！興奮！**カニカニパニック**

▶ＣＧがより美しくリアルになった**ギャラクシアン³**のプロモビデオに並ぶ人の列

new

ついに**スティールガンナー2**登場。これは参考出品の２人用大型筐体

unique

▲話題のシューティング**T2**は、米ミッドウェイ社製。Ｔ－1000も登場して映画ファンにはお楽しみ

◀人気の占いマシンの中で、ひときわ目を引くサンワイズ社の**ファラオの予言**

▼新車のフェラーリでぶっちぎるＴＷＩＮＳ発見！

pretty

一九九一年十二月一日発行（隔月一回一日発行）第六巻第六号通巻四四号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2−1−21 株式会社ナムコ ☎03（3756）2311